

LE JEU DE FLÉCHETTES

Cette version se joue à un seul joueur qui va tenter d'obtenir le meilleur score final possible.

Il s'agit d'appuyer sur la barre « espace » lorsqu'on le souhaite et marquer le nombre de points correspondant à la zone de la cible.

Création de l'arrière-plan

Pour ce jeu, tu as libre choix pour la création de ton arrière-plan mais si tu choisis d'attribuer les points selon les couleurs, ton arrière-plan ne doit pas reprendre les couleurs de ta cible...ou de tes ballons.

Tu pourras également modifier ton arrière-plan lorsque la partie est finie... dans ce cas, n'oublie pas de **basculer** sur ton arrière-plan d'origine.

Création du lutin « cible »

- 1) Supprime le lutin d'origine.
- 2) Crée un nouveau lutin « cible ».

Là encore, tu pourras trouver ta cible (ou tes ballons) ailleurs que dans la base de données.

Tu devras éventuellement modifier l'image choisie avec un logiciel de dessin car un fond blanc limitrophe à ta cible attribuerait 5 points au joueur alors qu'il a mal visé.

Ainsi, tu peux faire le choix de ballons de couleur à éclater ou simplement mettre des zones de couleur.

Création du lutin « fléchette »

Tu peux là encore faire comme tu le souhaites...une simple croix, un point, une véritable fléchette...

Tu peux également faire **basculer** le costume de ta fléchette en un personnage qui annonce le score en fin de partie.

Création des variables

- 1) Tu pourras créer **une variable « score »** qui servira à terminer la partie selon le nombre de points obtenus.

- 2) Tu pourras également, dans les évolutions possibles du jeu, **créer une variable « temps »** qui accélèrera le jeu (le déplacement de la fléchette) selon le score.
- 3) Tu pourras également **créer une variable « compteur »** qui compte le nombre de fois où la barre « espace » est enfoncée...moins on clique, moins on utilise de fléchettes, plus on marque de points au final.
- 4) Par exemple, pour afficher le score final, tu peux arrêter la partie lorsque la variable « score » a dépassé un certain nombre et la diviser par la variable « compteur »...sans oublier d'arrondir.

Création du script du lutin « fléchette »

Déplace aléatoirement ton lutin « fléchette » dans une zone que tu as intérêt à limiter, pour l'intérêt du jeu, autour de ta cible...si tu disperses des ballons, le lutin « fléchette » peut « se balader » partout.

Ainsi, quand la barre « espace » est enfoncée :

Tu **ajoutes 1 à « compteur »**.

Si la fléchette est hors de la cible, avec la couleur de fond d'écran, **tu stoppes tout** et annonce la défaite.

Si la fléchette est dans la cible, selon la couleur, tu attribues les points correspondants et poursuis la partie.

Comment améliorer le jeu ?

Tu peux changer d'arrière-plan au moment où la partie se termine.

Tu peux ajouter des sons.

Tu peux bien sûr ajouter le prénom du joueur.

Tu peux modifier les règles de base, notamment modifier la manière dont est calculé le score final...pourquoi ne pas introduire un chronomètre.

A toi bien sûr de proposer d'autres évolutions de ce qui deviendra TON JEU !

Comment mettre en ligne ton jeu sous format flash ?

Suis ce lien pour transformer ton fichier en .swf :

<http://junebeetle.github.io/converter/online/>

Ensuite, sois tu gardes ton nouveau .swf que tu peux ouvrir avec , par exemple, SWF Opener installé sur les postes du collègue ; soit tu le convertis en .exe