

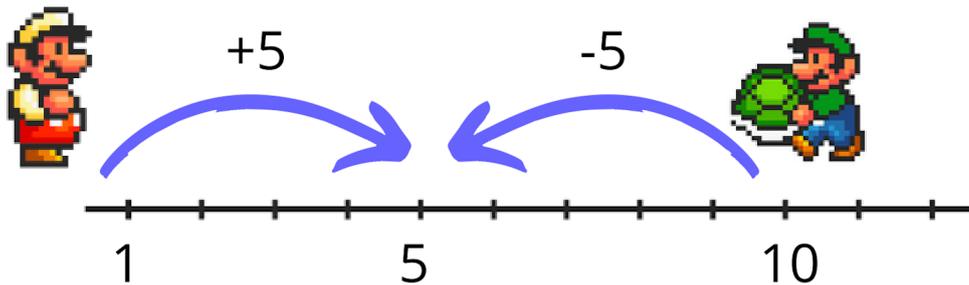


Diriger un personnage au clavier

La plupart des jeux vidéos se jouent à l'aide d'une manette... Nous allons ici essayer nous aussi de créer un petit jeu de Mario dans lequel le personnage sera dirigé par notre manette à nous... le clavier !

Pour cela, il faut avant tout se repérer sur l'écran...

Imaginons Mario se déplacer sur une droite des nombres...

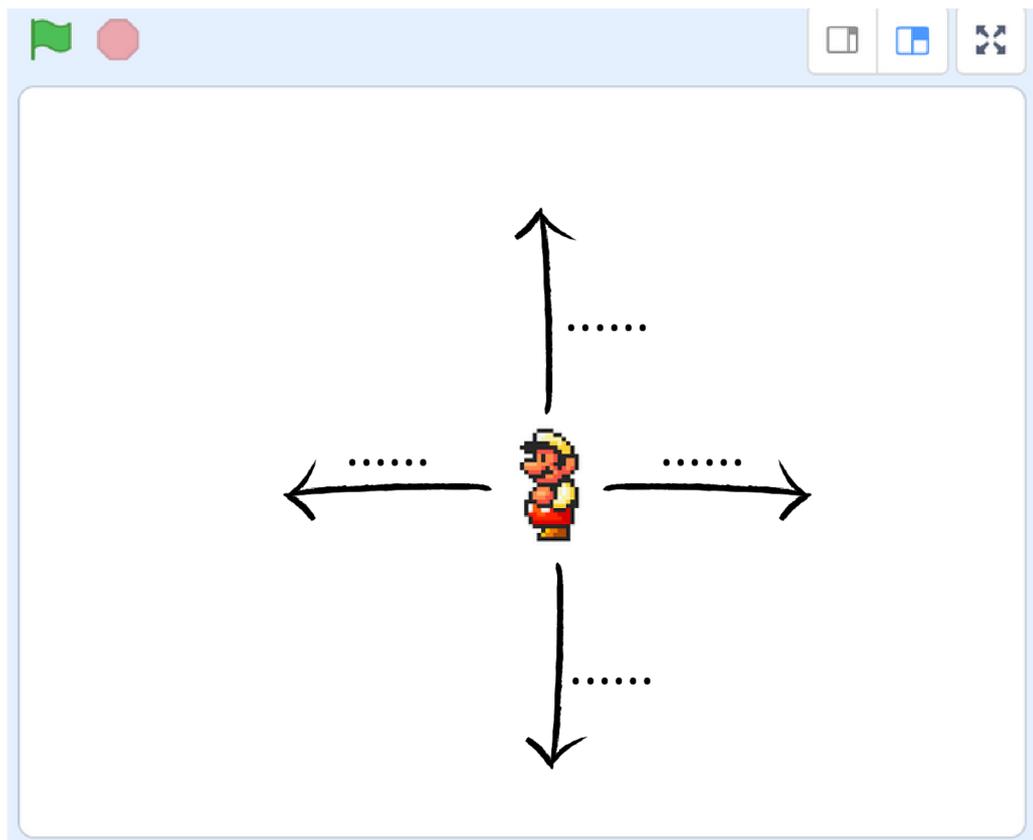


Pour que Mario avance sur la droite des nombres, je dois faire +. Du coup il va à droite
Par contre, pour reculer (aller à gauche), il faut faire - .

Nous aurons simplement 2 droites des nombres différentes...

Une de gauche à droite que l'on appellera X

Une de bas en haut que l'on appellera Y





1. Importer le lutin et le fond du jeu

Grâce aux boutons bleus en bas de l'écran sur la droite, nous pouvons importer nos propres **lutins** (**personnages**, appelés aussi **sprites** dans le programme) et fonds dans le jeu. Pour cela, il faut passer la souris sur le bouton (sans cliquer dessus !) et choisir la flèche tout en haut. Le bouton de **gauche** sert à importer les **lutins**, celui de **droite** à importer le **fond**.



2. Coder Mario pour qu'il réagisse au clavier

En utilisant des **événements** différents, on peut demander à Mario de suivre les **touches du clavier**... Ainsi avec les flèches, on pourra le diriger. Un petit événement est prévu aussi pour donner à Mario une **taille** convenable.

```

quand [drapeau] est cliqué
mettre la taille à 40 % de la taille initiale
    
```

```

quand la touche [flèche haut] est pressée
ajouter 10 à y
    
```

```

quand la touche [flèche droite] est pressée
ajouter 10 à x
    
```

```

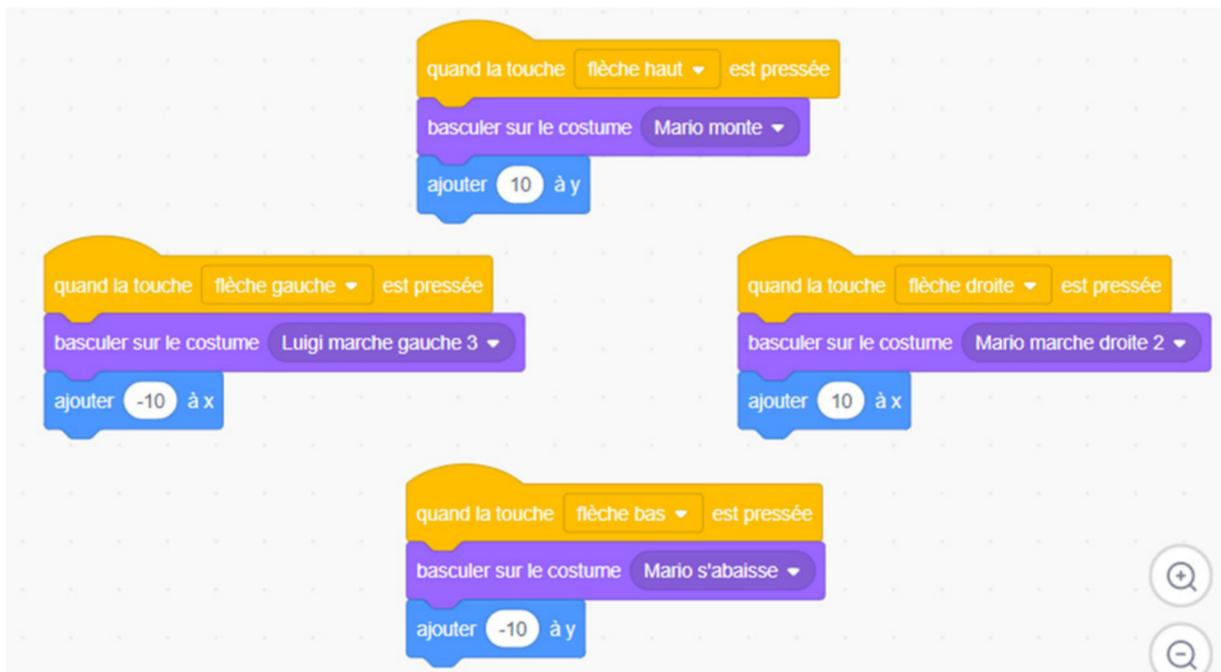
quand la touche [flèche gauche] est pressée
ajouter -10 à x
    
```

```

quand la touche [flèche bas] est pressée
ajouter -10 à y
    
```

3. Changer le costume de Mario

Si on teste notre jeu maintenant, Mario est toujours tourné dans le même sens...
Qu'on aille à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous... Pour régler ce problème, nous allons adapter son **costume** en fonction de la **touche** pressée.



L. Commencer au début du jeu

Il ne nous reste plus qu'à dire à Mario de **commencer** au **début** du jeu. Pour cela, je **place** le lutin à la place souhaitée (à l'aide de la souris) et puis j'ajoute la **brique** correspondante dans mon code.

