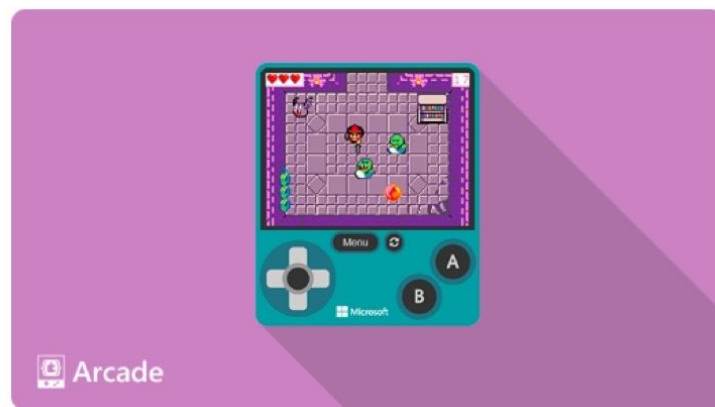


2023

Flappy Bird sur Arcade MakeCode



Microsoft MakeCode

TENG Jérôme

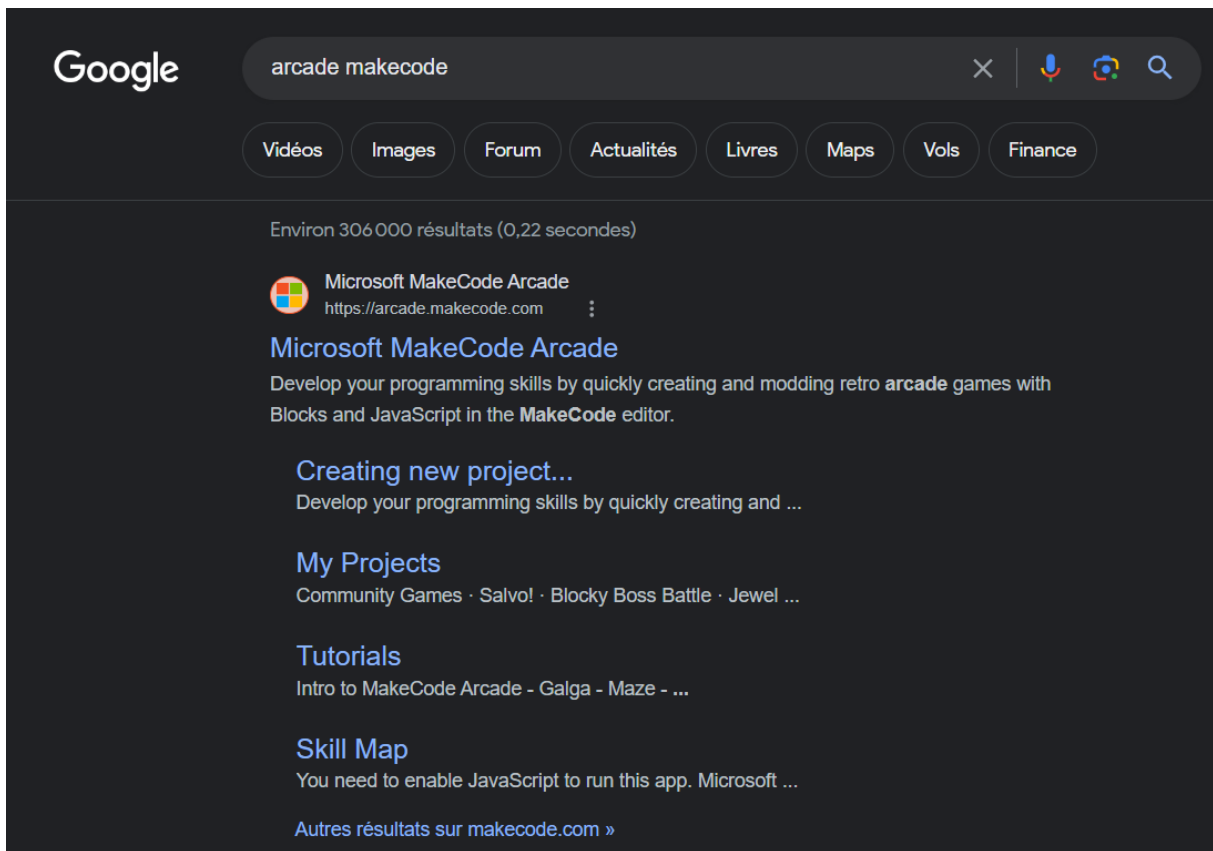
Bibliothèque George Sand

15/11/2023

Sommaire

Accéder au site Arcade MakeCode.....	2
Charger le code du jeu.....	2
Se familiariser avec l'interface	5
Créer ses premières lignes de code.....	6
Le premier défi est de créer le personnage et le faire bouger.....	6
Contrôler le personnage.....	8
Fin du jeu	9

Accéder au site Arcade MakeCode



- Recherches sur le moteur de recherche : ARCADE MAKECODE
- Accède ensuite au site internet : Microsoft MakeCode Arcade

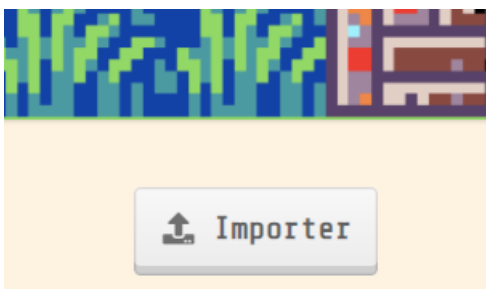
Dans cet atelier tu vas apprendre à créer le jeu Fappy Bird.

L'objectif est de boucher les trous dans le programme existant codé en MBlock.

Ou Cliquer sur le lien : https://makecode.com/_38KCKvTRJa7M

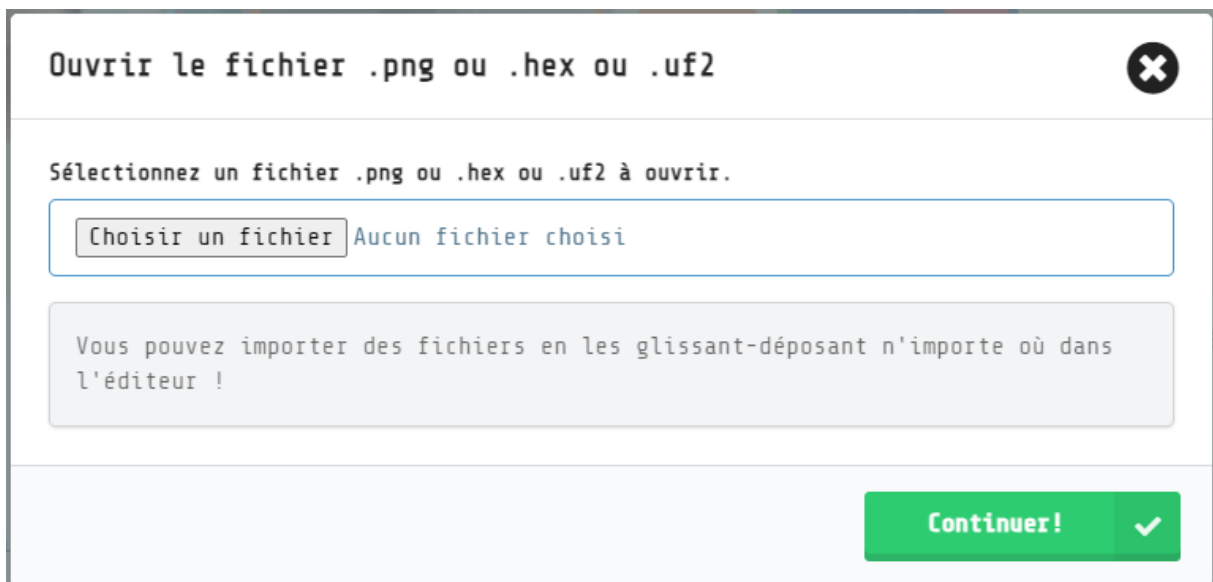
Charger le code du jeu

Cliquer sur Importer pour charger le code

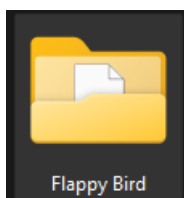




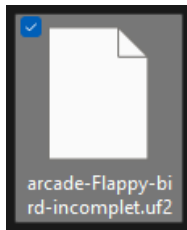
Choisis : Importer un fichier



Choisis le répertoire *Bureau* et vas dans le dossier *Flappy Bird*



Sélectionne le fichier : *arcade-Flappy-bird-incomplet.uf2*



Ouvrir le fichier .png ou .hex ou .uf2 ✕

Sélectionnez un fichier .png ou .hex ou .uf2 à ouvrir.

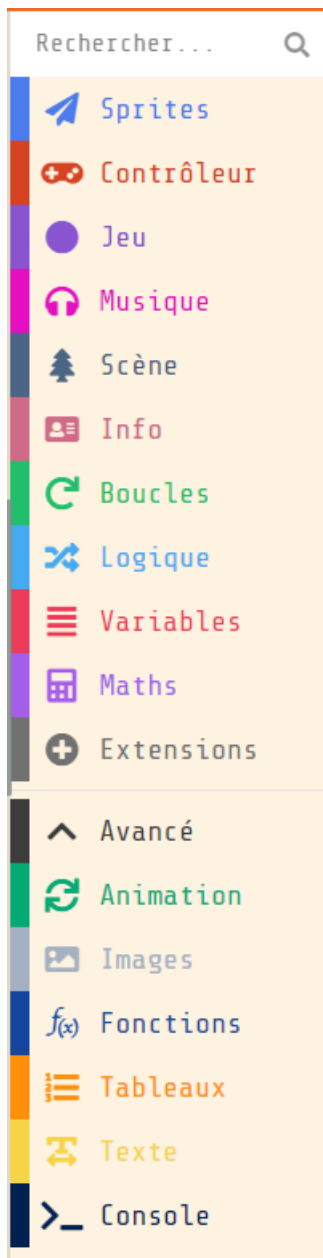
arcade-Flappy-bird-incomplet.uf2

Vous pouvez importer des fichiers en les glissant-déposant n'importe où dans l'éditeur !

Continuer! ✓

Valide avec Continuer

Se familiariser avec l'interface



Dans l'interface, tu as des catégories dans lesquelles tu vas trouver des blocks.

Dans cette activités nous verrons pas à pas les différentes catégories et blocks pour compléter le programme du jeu Flappy Bird.

Créer ses premières lignes de code


Le premier défi est de créer le personnage et le faire bouger

Pour créer le personnage, tu vas te servir de l'interface utilisateur.

Débutons par l'identification des catégories :

Catégorie

Block


 Boucles

au démarrage

 Scène


définir couleur d'arrière-plan à 
démarrer effet  sur l'écran 

 Info

définir score à 

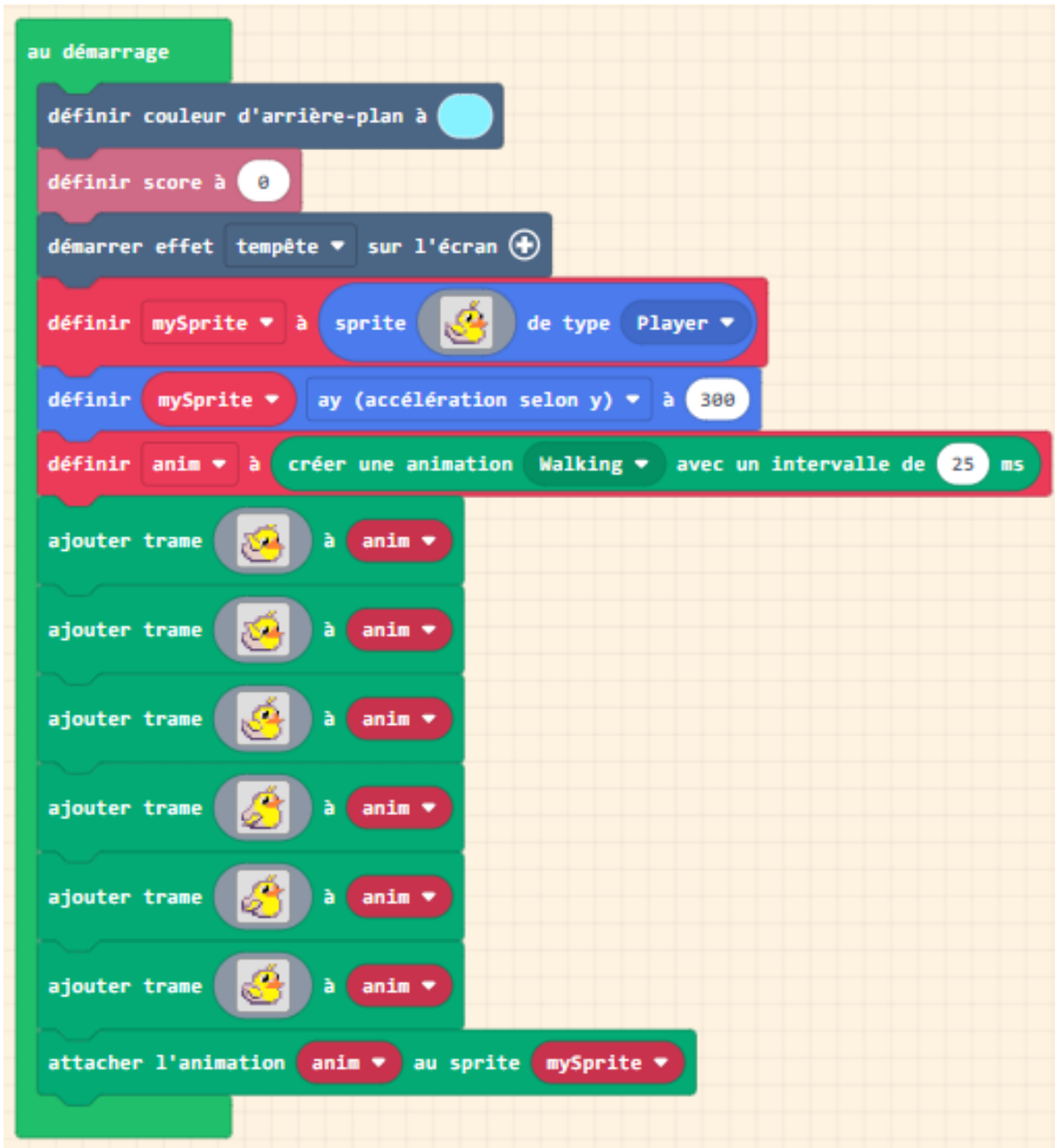
 Sprites

définir  à  de type 
définir   à 

 Animation

définir  à   avec un intervalle de 
ajouter trame  à 
attacher l'animation  au sprite 

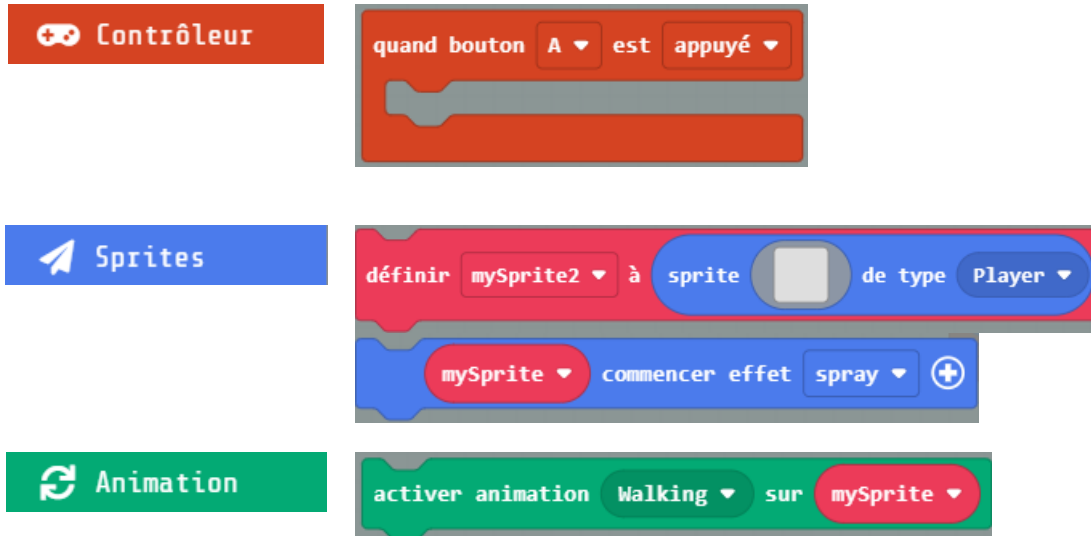
A partir de là agence les blocks comme dans l'exemple ci-dessous tout en modifiant les valeurs et les images.



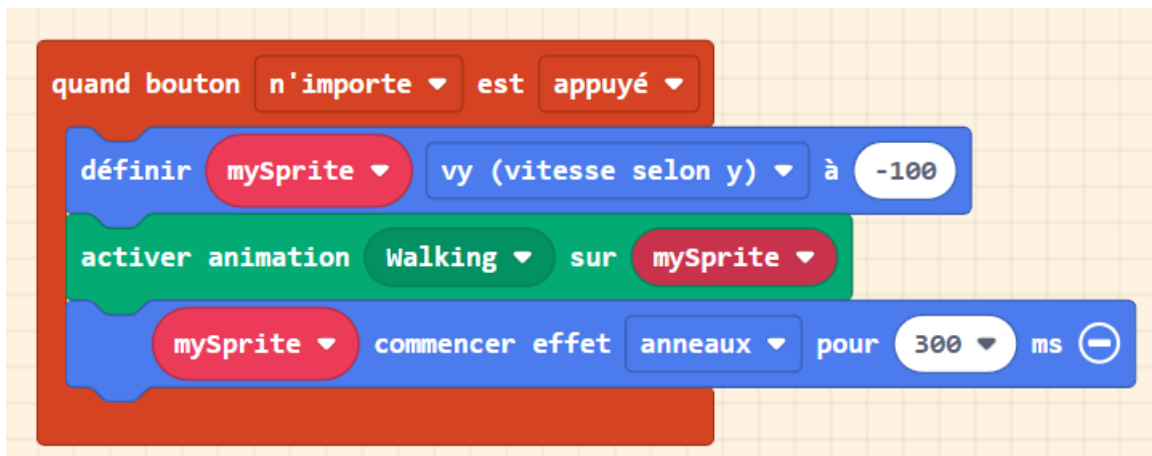
Contrôler le personnage

Ici, l'idée est de faire sauter le personnage lorsqu'il avance.

Les catégories ci-dessous dont tu auras besoin :



Voici le code à reproduire :

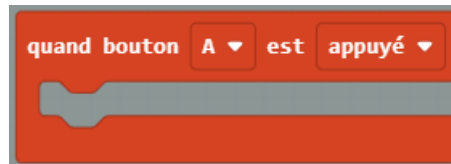


Fin du jeu

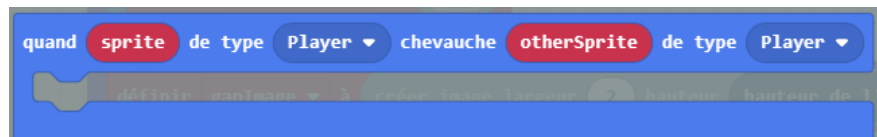
Indiquer que le jeu est terminé.

Les catégories ci-dessous dont tu auras besoin :

 Contrôleur



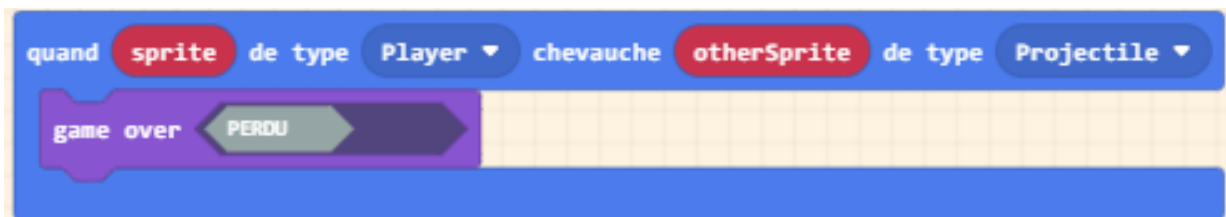
 Sprites



 Jeu



Voici le code à reproduire :



Tu es arrivé à la fin du guide. A toi de jouer avec Flappy Bird !