

Flappy Helico

HELICOPTERE

Script 1

- positionner hélicoptère
- montrer hélicoptère
- envoyer message1
- Durant le jeu, si fleche du haut appuyée alors l'hélicoptère monte / si on n'appuie pas, il descend

Script 2

L'hélicoptère démarre avec 3 vies. S'il perd toutes ses vies alors c'est la fin du jeu.

Script 3

Le chronomètre démarre à 60 secondes. Il compte à rebours (-1 à chaque seconde). Dès qu'il atteint 0, c'est la fin du jeu.

Script 4

Chaque fois que l'hélicoptère touche un mur, il se pixelise et perd une vie. Au bout de 0,5 secondes, il redevient normal.

LES MURS

Script 1

Au début, les murs sont cachés et positionnés à droite de l'écran

Script 2

Chaque fois que les murs reçoivent un message, ils se déplacent (en étant visible) vers la gauche puis se remettent à droite de l'écran (cachés) en envoyant un message

LE COEUR

Script 1

Au début, le cœur sera caché. Durant le jeu, à chaque intervalle de 5 secondes, il apparaîtra au hasard sur la droite de l'écran et se déplacera au hasard vers la gauche de l'écran

Script 2

Chaque fois que l'hélicoptère touche un cœur :

- sa vie augmente de 1 (le cœur disparaît)
- si la vie est au maximum (3) alors, l'hélicoptère gagne 1 point et la vie reste à 3

ALGORITHMES

