

Projet 7 : Combat de vaisseaux

I. Analyse du projet « vaisseau »

- **Objectif** : Analyser le projet et le code afin de comprendre comment animer un objet avec l'inclinaison du smartphone

The screenshot displays the Android Studio IDE for a game project. The main canvas shows a ship icon and a speed indicator. The right sidebar contains the 'Composants' (Components) and 'Média' (Media) panels. The 'Composants' panel lists the following components: Screen1, Canvas_game, Image_lutin1, Capteur_orientation1, and Horloge1. The 'Média' panel shows the file milleniumfalcon.png. The bottom panel shows the 'Composants non-visible' (Non-visible components) section with Capteur_orientation1 and Horloge1. The bottom right shows a code editor with a 'à déplacement' block containing logic for setting orientation and speed based on sensor data, and a 'quand Horloge1.Chronomètre' block calling the 'à déplacement' block.

```
à déplacement
faire
  mettre Image_lutin1 . Orientation à Capteur_orientation1 . Angle
  mettre Image_lutin1 . Vitesse à Capteur_orientation1 . Magnitude × 30

quand Horloge1 .Chronomètre
faire
  appeler déplacement
```

II. Analyse du projet « vaisseau_lazer »

- **Objectif** : Analyser le projet et le code afin de comprendre comment modifier une trajectoire suite à une collision.

III.

Screen1

Composants

- Screen1
 - Canvas_game
 - ImageSprite1
 - Image_lutin1
 - Button1
 - Capteur_orientation
 - Horloge1
 - Sound1

Média

- 12659.mp3
- milleniumfalcon.png
- tir.png

Composants non-visible

- Capteur_orientation1
- Horloge1
- Sound1

à déplacement faire metre ...

quand Horloge1 .Chronométr...

quand Screen1 .Initialise

faire mettre ImageSprite1 . Visible à faux

quand Button1 .Clic

faire appeler Sound1 .Jouer

mettre ImageSprite1 . X à Image_lutin1 . X

mettre ImageSprite1 . Y à Image_lutin1 . Y

mettre ImageSprite1 . Visible à vrai

mettre ImageSprite1 . Orientation à Capteur_orientation1 . Angle

mettre ImageSprite1 . Vitesse à 30

quand ImageSprite1 .Bord atteint

bord

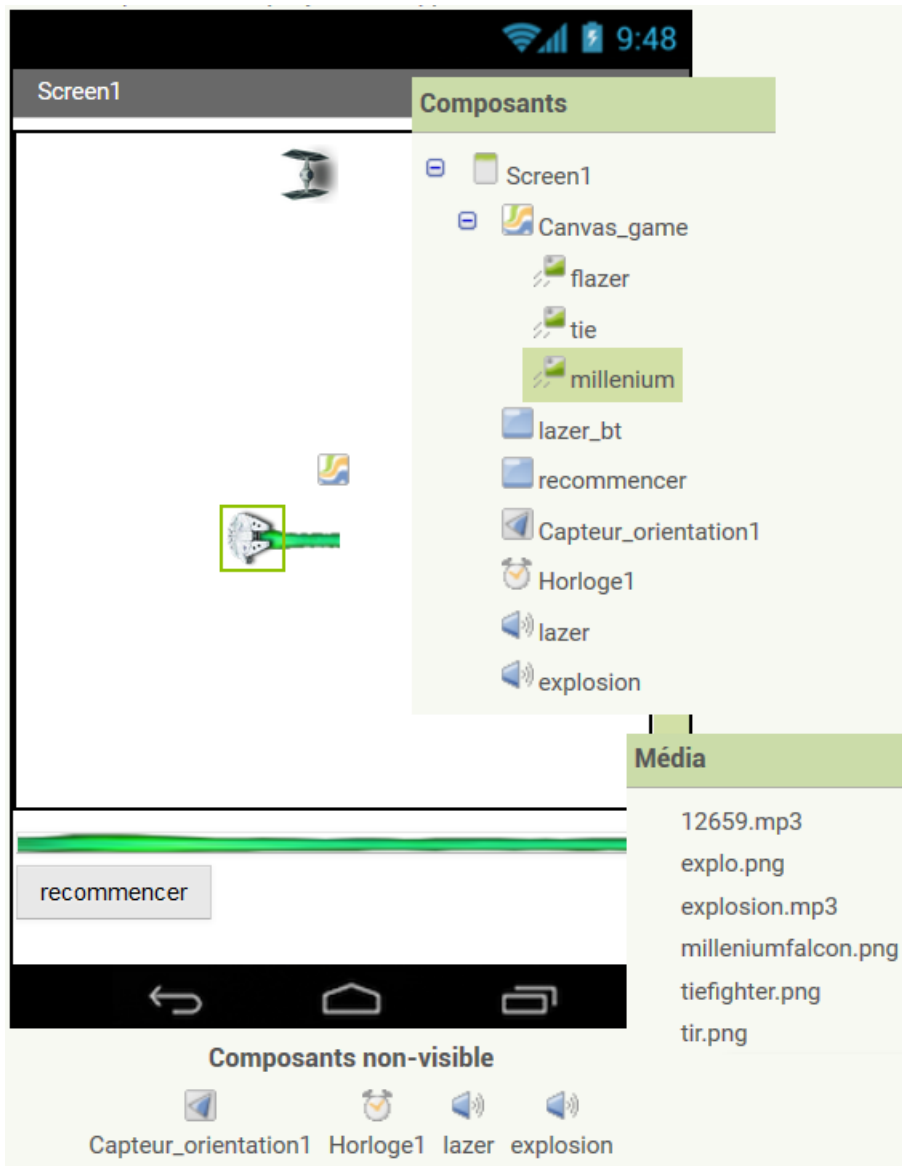
faire mettre ImageSprite1 . X à Image_lutin1 . X

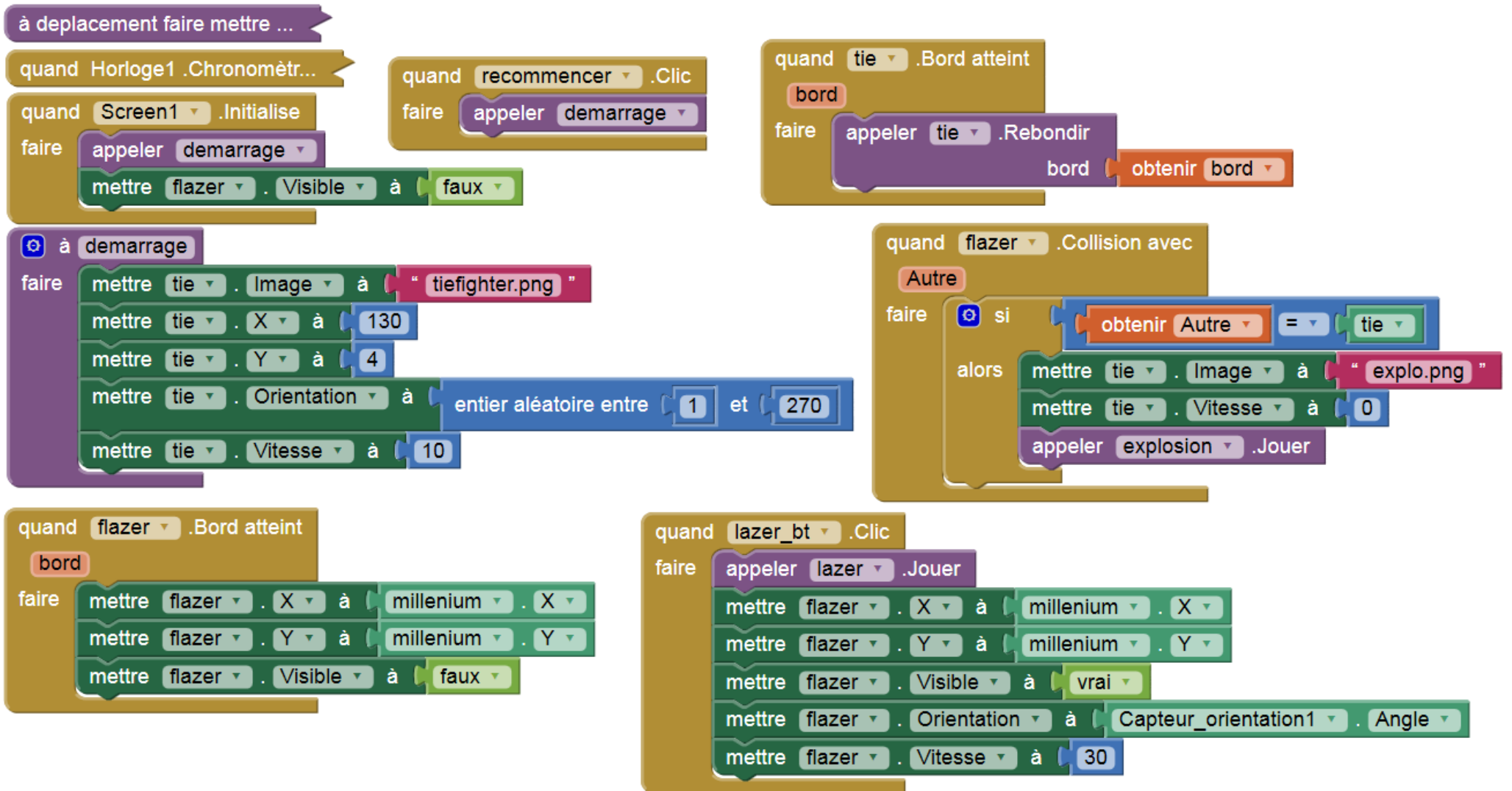
mettre ImageSprite1 . Y à Image_lutin1 . Y

mettre ImageSprite1 . Visible à faux

III Analyse du projet « vaisseau_lazer_tie »

- **Objectif** : Analyser le projet et le code afin de comprendre comment lors d'une collision.





IV. Réalisation d'un jeu combat de vaisseau Star War

Objectif : réaliser un jeu combat de vaisseau Star War, comportant 2 chasseurs Tie et enregistrant le meilleur score.