



# Jeu de pong

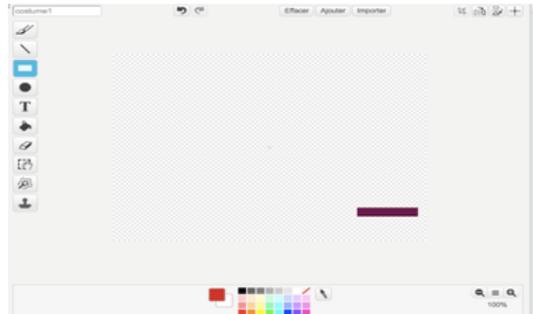
## Première étape :

★ Changer l'arrière-plan de la zone d'exécution.



★ À l'aide de l'éditeur graphique tracer un simple rectangle qui représentera le lutin "raquette". Penser à ajuster sa position pour qu'il soit bien visible à l'écran.

★ Choisir un nouveau lutin dans la bibliothèque, qui représentera la balle.



★ Toujours à l'aide de l'éditeur graphique, délimiter la partie inférieure de l'arrière plan par une bande rouge .

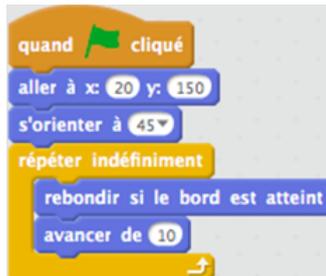
## Deuxième étape :

★ Cliquer sur le lutin représentant la raquette puis coder et exécuter le script ci-contre.

★ Décrire les effets obtenus grâce à ce programme. ....  
.....



★ Cliquer à présent sur le lutin représentant la balle puis coder et exécuter le script ci-dessous.



★ Décrire les effets obtenus grâce à ce programme. ....  
.....

## Troisième étape :

★ Cliquer à nouveau sur le lutin représentant la balle puis coder et exécuter le script ci-contre.

*Pour obtenir la couleur  dans le script, cliquer sur la case de couleur puis sur la bande rouge.*

★ Décrire les effets obtenus grâce à ce programme. ....  
.....  
.....

★ En s'inspirant de ce programme, créer un jeu de pong à deux raquettes.

