Exercice - Variables

**À compléter pour le prochain cours !**

# Décompte

But: Créer un décompte de 30 à 0. À 0, le personnage meurt.

1. Dans l’interface en haut à droite, créez un Sprite avec une image qui représente le temps (horloge, sablier, etc…) accompagné d’un Texte « x 30 ».
2. Créez une variable globale nommée *Decompte* avec une valeur de 30.
3. Trouvez l’évènement *Toutes les X secondes* dans Système.



1. À chaque seconde, décrémentez 1 à *Decompte* et allez modifier le texte comme on a vu avec les gemmes.
2. Ajoutez la condition nécessaire pour que le joueur soit éliminé si Decompte est 0.

**Question : Si vous aviez un système de pointage (Score) à faire, comment vous y prendriez-vous ?**

# Scargo à l’attaque !

## Bave

Scargo pourra attaquer… mais son attaque consistera en de la bave d’escargot… pas très effectif, donc il ne devrait pas pouvoir éliminer qui que ce soit avec.

1. Créez vous-même un Sprite Bave qui sera une coulée de bave. Elle devrait être environ de la taille de Scargo.
2. Ajoutez le comportent Sinus et faites « pulser » la bave en animant sa Taille.
3. Ajoutez le comportement Fondue pour que la bave disparaisse en 1 seconde. Laissez cocher la case Détruire.
4. Ajoutez le point image Baver sur toutes les images de Scargo. Il devrait se trouver près de sa bouche.
5. Lorsque la touche « m » est appuyée, Scargo crée une Bave sur le point image Baver.

## Niveau de bave

1. Créez une nouvelle barre de progression QuantiteBave et paramétrez-le correctement.
2. Créez la variable globale TauxBave qui aura une valeur de 1.
3. Créez la variable globale ConsommationBave qui aura une valeur de 20.
4. Chaque fois que Scargo veut tirer de la bave, on doit s’assurer qu’il a assez de bave dans la barre de progression QuantiteBave.
5. Vous devrez également consommer ConsommationBave à chaque fois que Scargo tire de la bave.

# Ajustement de l’interface de vie

Avec l’image DemiCoeur donnée, pourriez vous ajuster la vie de Scargo ? Il devrait avoir en premier 3 cœurs, puis descendre à 2 cœurs et demi, puis 2 cœurs, etc. À 0 cœur, il s’élimine comme avant.