Mini travail pratique

À partir de ce qu’on a fait au dernier cours, accomplir les tâches suivantes.

1. Compléter le bonus débuté en classe
   1. Lorsque le bonus est touché, jouer un son au choix
   2. Lorsque le bonus arrête, jouer un son au choix
2. Faire un malus (synonyme : *power down*)
   1. Utiliser la ressource Malus.png comme image.
   2. Lorsqu’on touche le malus…
      1. Un son au choix doit jouer
      2. Le malus doit disparaître
      3. Le joueur doit grossir à 200x200 pixels
      4. On doit attendre 15 secondes
      5. Le joueur doit revenir à sa grosseur normale
      6. Un son au choix doit jouer pour indiquer la fin du malus
3. Faire un troisième niveau
   1. Largeur de 2 ou 3 écrans (Suggestion : 5000x2000)
   2. Il doit avoir un arrière-plan, des tuiles, des ennemis une plateforme-piège, un bonus et un malus!
4. Faire une plateforme-piège. C’est une plateforme immobile, mais lorsque le joueur atterrit dessus, elle doit trembler et ensuite tomber, tourner ou réagir de la manière de votre choix. Le mot-clé Suggestion vous donne une idée de comment faire, mais vous pouvez faire un autre effet (exemple : plateforme qui tombe) si vous le désirez).
   1. Intégrer les images fournies
      1. Faire l’animation *Immobile* (animation par défaut)
      2. Faire l’animation *Trembler*
   2. Suggestion : Ajouter un comportement Rotation
   3. Suggestion : Dans les propriétés du comportement de Rotation, le désactiver.
   4. Lorsque M. Buisson touche la plateforme…
      1. Faire jouer l’animation *Trembler*
      2. Attendre 3 secondes
      3. Suggestion : Activer le comportement Tourner de la plateforme

**Veuillez remettre votre fichier sauvegardé (M.Buisson.c3p) sur Léa avant le prochain cours, soit le 10 octobre 2019 7h59.**