

L'illustration de gauche représente le terrain du Pong original. A la fin de la séquence, vous aurez :

- Adapté la taille de la balle et des raquettes pour qu'elles soient conformes au jeu d'origine.
- Tracé la ligne médiane.

I) Taille des raquettes :

Le bloc **mettre à % de la taille initiale** permet de fixer la taille d'un lutin dans un programme.

1- Complétez votre programme pour que la hauteur de la raquette soit **six fois plus faible** que celle du terrain.

II) Taille de la balle :

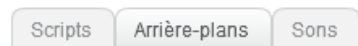
2- De la même manière, faites en sorte que le diamètre de la balle soit environ **30 fois plus petit** que la hauteur de l'écran.

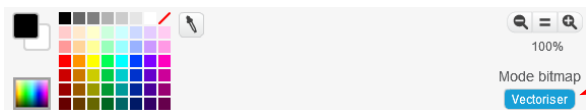
III) Couleurs du terrain :

La ligne médiane doit être placée au milieu du terrain. L'éditeur graphique de Scratch n'étant pas très performant, nous allons procéder en plusieurs étapes.

Couleur du terrain :

3- Cliquez sur la **Scène** puis sur **Arrière plan**.





4- Cliquez sur le bouton **Vectoriser**.

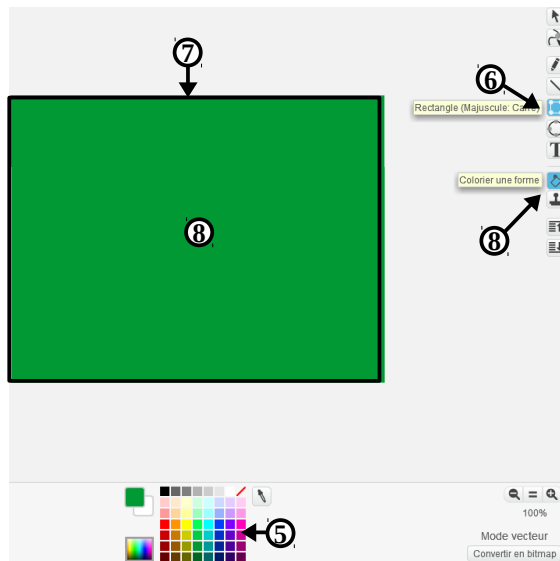
5- Choisissez la couleur du terrain dans la palette.

6- Cliquez sur l'outil **Rectangle**.

7- Tracez un rectangle de la taille du terrain.

8- Cliquez sur **Colorier une forme**.

9- Cliquez dans le rectangle.

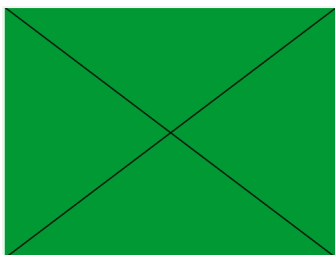


Tracé de la ligne médiane :



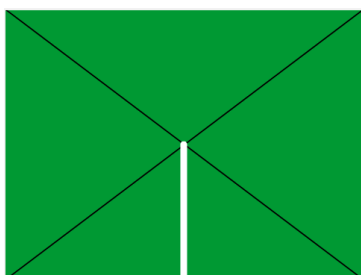
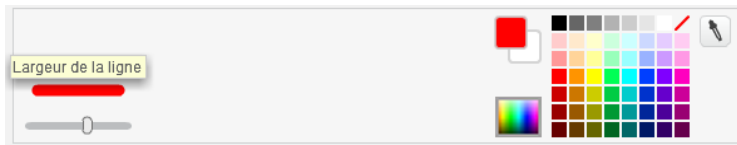
10- Cliquez sur l'outil **Ligne**.

11- Dans la palette, choisissez une couleur différente de celle du fond.



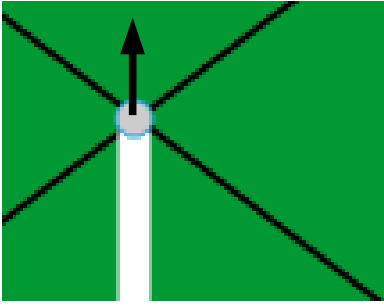
12- Tracez les deux diagonales du terrain.

13- Choisissez la couleur que vous voulez donner à la ligne médiane et augmentez sa largeur.



14- Positionnez le pointeur de ta souris à l'intersection des deux diagonales et tracez un trait vertical en maintenant appuyée la touche **Shift** du clavier.

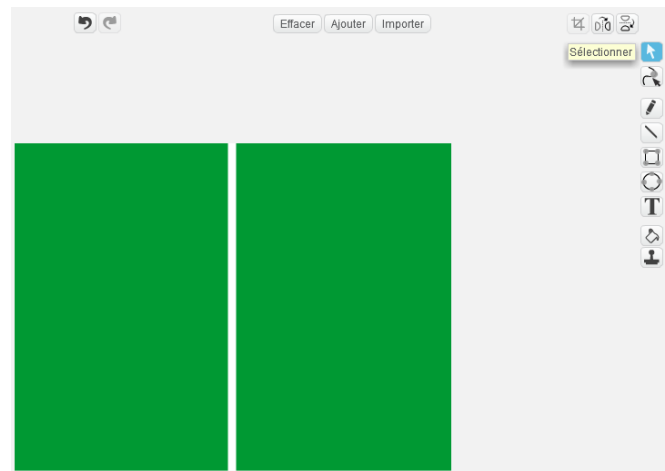




15- Cliquez sur l'extrémité de la ligne centrale et tirez-la vers le haut toujours en maintenant la touche **Shift** enfoncée.

16- Cliquez sur l'outil **Sélectionner**.

17- Cliquez sur chacune des diagonales puis sur la touche **Suppr.** du clavier. En cas d'erreur, utilisez la flèche d'annulation pour revenir en arrière.



Vous devez obtenir ceci :

