



*Votre jeu et maintenant fonctionnel. Afin qu'il soit complet, nous allons lui ajouter des effets sonores. Ces derniers devront se déclencher à chaque rebond et lorsqu'un point est marqué.*

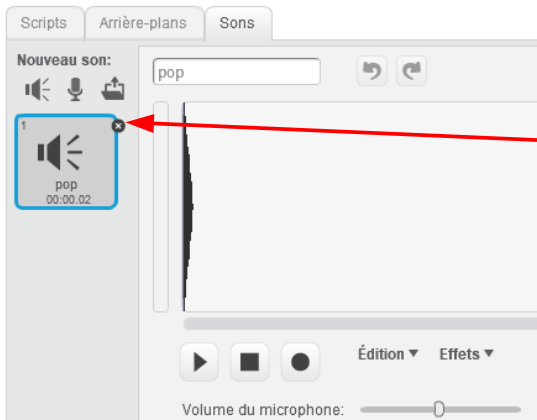
### I) La bibliothèque Sons :

Dans cette bibliothèque, un seul bloc va nous intéresser :



Il suffira de le placer à l'endroit du programme où l'événement qui déclenche le son sera détecté.

### II) Les sons disponibles :

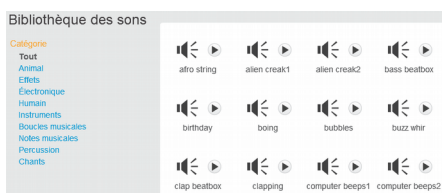


1- Pour charger les sons que nous voulons utiliser, il suffit de cliquer sur l'onglet **Sons**. Il se peut que le son pop soit déjà présent. Supprimez-le en cliquant sur la croix.

Ensuite, deux méthodes s'offrent à vous pour choisir un son : en choisir un dans la bibliothèque ou utiliser un son préalablement enregistré sur l'ordinateur.

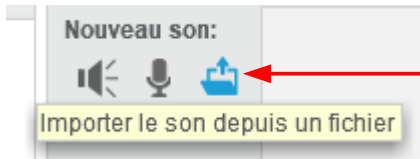
### Les sons de la bibliothèque :

On y accède en cliquant sur le bouton en forme de haut-parleur.



Une fenêtre s'ouvre alors et il est possible d'écouter tous les sons de la bibliothèque. Pour en choisir un, on clique deux fois sur son symbole.

### ***Les sons enregistrés :***



Vous pouvez aussi utiliser des sons enregistrés dans l'ordinateur. Pour cela, il faut cliquer sur le bouton en forme de dossier.

Ensuite, vous pouvez aller chercher les sons qui se trouvent dans le dossier **Ressources/Pong** du répertoire de votre classe. Ils sont au nombre de trois : un pour les applaudissements et deux pour le son de la balle qui rebondit sur la raquette.

### **III) Travail à faire :**

- 2- Ajoutez un effet sonore à chaque fois que la balle touche une raquette.
- 3- Ajoutez un effet sonore à chaque fois qu'un joueur marque un point.