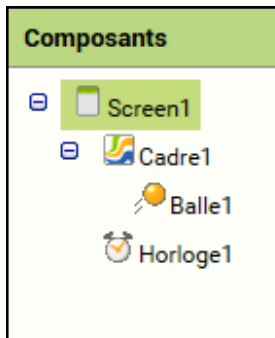


# Exercice : la bale

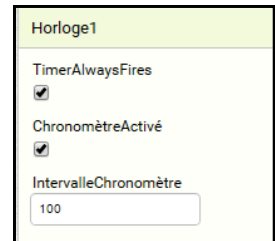
Votre doigt lance une bale qui rebondit sur le pourtour de l'écran et ralentit petit à petit pour enfin s'arrêter.

## Mode Designer

4 composants sont nécessaires.



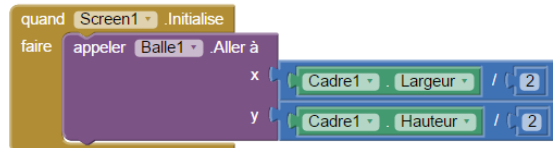
- L'écran : Screen1, mettre Sizing à Fixed et non Responsive. Dans le cas de Responsive, il utilisera les dimensions de l'appareil utilisé. Dans le cas de Fixed, il redimensionne le jeu suivant l'appareil utilisé.
- Le cadre1 : ne pas oublier de mettre pour la hauteur et la largeur à 100% de façon à occuper tout l'espace disponible.
- La bale : cocher Activé, Orientation à 0, Intervalle à 1 ms et vitesse à 0 pour qu'elle ne bouge pas à l'initialisation de l'application.
- L'horloge : régler l'intervalle à 100 ms.



## Mode Blocs

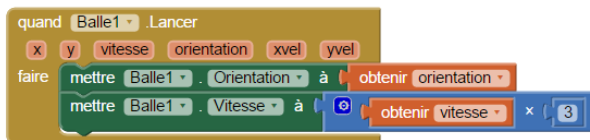
### 1er bloc : Quand Screen1 s'initialise

Son contenu ne s'exécutera qu'une seule fois au début du jeu. On place la bale à un endroit défini par une abscisse (moitié de la largeur du cadre) et une ordonnée (moitié de la hauteur du cadre).



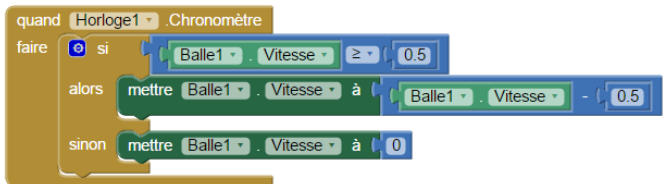
### 2ème bloc : Quand la bale est lancée

Son orientation est donnée par celle de notre doigt et sa vitesse est 3 fois celle de notre doigt.



### 3ème bloc : Quand horloge

Le but de ce bloc est de diminuer progressivement la vitesse de la bale jusqu'à la rendre nulle. A chaque fréquence de l'horloge, c'est-à-dire 100 ms ici, le contenu de ce bloc va être exécuté. Si la vitesse de la bale est supérieure ou égale à 0,5 alors la baisser de 0,5 sinon la rendre nulle.



### 4ème bloc : Quand la bale atteint un bord

La bale rebondit en fonction du bord atteint.

