

Exercice 8.17

Démarche de résolution

- **Etape 1**

- Ajouter une étiquette centrée en bas de la fenêtre de l'exercice 8.15 contenant une chaîne de caractères qui indique la position de la souris lors d'un clic dans le canvas

- **Etape 2**

- Modifier le code précédent de telle sorte que le texte affiché dans l'étiquette soit *Réussi* ou *Manqué* selon que, lors du clic, la souris se trouvait ou non dans le carré circonscrit à la balle

- **Etape 3**

- Ajouter un compteur de points initialisé à 0 et augmentant à chaque clic atteignant la balle. La valeur de ce compteur est affichée après chaque clic.

- **Etape 4**

- Ajouter un compteur d'essais initialisés à 15 et décrémenté après chaque clic. La valeur de ce compteur est affichée après chaque clic avec le nombre de points acquis.

- **Etape 5**

- Modifier le code précédent de telle sorte que la balle s'arrête et le score final s'affiche une fois le compteur d'essais ayant atteint la valeur 0.

- **Etape 6**

- Augmenter la vitesse de la balle, modifier sa couleur et diminuer son diamètre de 10% à chaque clic réussi.