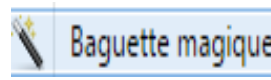
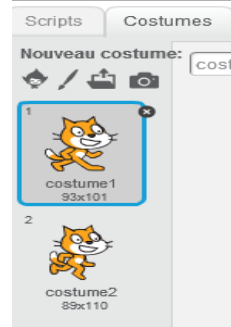
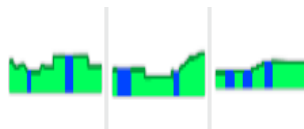
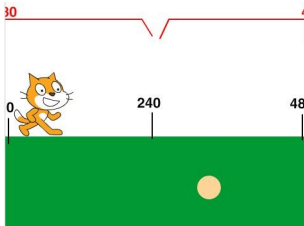
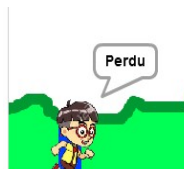




4°		CE QUE JE DOIS RETENIR	Informatique et programmation
CT 2.7		Imaginer concevoir et programmer des applications informatiques nomades	
CT 4.2		Appliquer les principes de l'algorithme et du codage à la résolution d'un problème simple.	

Étape 1	Choix du lutin Téléchargez depuis l'espace de votre classe de l'ENT l'image (personnage jeu 3ème.jpg) Sauvegardez les dans votre espace personnel.	
Étape 2	Avec « Paint.net » détourez les différentes images qui correspondent à la marche du personnage Utilisez la baguette magique pour détourer le personnage et sauvegardez les images au format .png	
Étape 3	Lancez le logiciel Scratch 2 Importez votre nouveau lutin (une des images précédemment sauvegardées). Les autres images qui correspondent aux étapes du mouvement seront importées comme nouveaux costumes.	
Étape 4	Réalisez un bloc programme pour réaliser le programme marche avant. <i>Si le la flèche droite est appuyée alors le personnage avance</i>	
Étape 5	Allez dans les costumes du personnage et utilisez l'effet retournement pour obtenir les étapes de la marche vers la gauche. Réalisez un bloc programme pour réaliser le programme marche arrière. <i>Si la flèche gauche est appuyée alors le personnage recule</i>	
Étape 6	Maintenant votre personnage est capable d'avancer vers la droite et la gauche. Modifiez votre programme pour que le personnage ne puisse marcher que sur un sol (le sera un nouveau lutin)	



Étape 7	Créez une variable « gravité » Réalisez un bloc programme pour réaliser le programme le saut. <i>Si la flèche haut est appuyée alors le personnage monte verticalement et retombe progressivement</i>	
<i>On veut modifier le jeu pour que cela soit le décor qui défile et non plus le personnage qui se déplace</i>		
Étape 8	Modifiez votre lutin «sol» en le dupliquant et y ajoutant des modifications Créez une variable «défilement» commune à tous les lutins	
Étape 9	La largeur de déplacement sur un fond d'écran est de 480. Pour chaque font (lutin sol) la valeur de x est modifiée à chaque pression sur les flèches droite ou gauche.	
Étape 10	Modifier votre programme en ajoutant une condition : le personnage rate son saut et tombe dans l'eau. Il doit s'enfoncer et le jeu s'arrête..	

Évaluation des programmes		Nom : Prénom
Différents costumes du personnage	2,5	
Programme marche avant & arrière	4	
Réalisation d'un saut avec la gravité	3	
Dessiner 3 fonds de jeux (sol)	1	
Programme de défilement du décor	4	
Programme chute dans l'eau	1,5	
Autonomie	4	
Note	20	