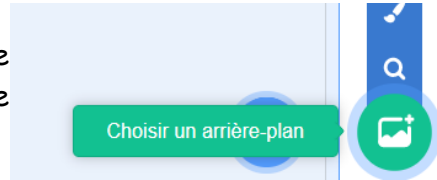
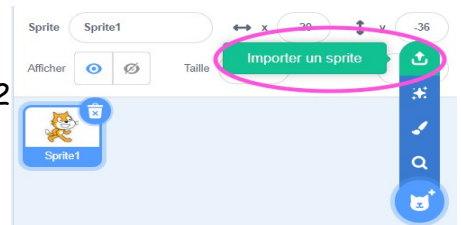
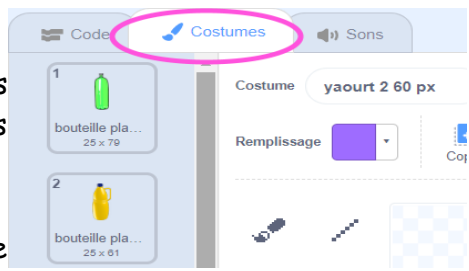




5°		CE QUE JE DOIS RETENIR	Informatique et programmation
CT 2.7		Imaginer concevoir et programmer des applications informatiques nomades	
CT 5.5		Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.	
CT 5.2		Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	
CT1.8		Utiliser une modélisation pour comprendre, formaliser, partager, construire, investiguer, prouver.	

Étape 1	Visionner la vidéo de présentation du jeu Accès ICI
Étape 2	Se connecter à Scratch en ligne. Accès ici Il est possible de se créer un compte pour enregistrer son travail en ligne ou bien de sauvegarder son travail sur son ordinateur. 
Étape 3	Changer le décor : Choisir une image d'arrière plan à ton jeu, soit une image de la bibliothèque de scratch ou bien une image de ton choix trouvée sur Internet 
Étape 4	Téléchargez le dossier Images jeu Accès ICI 
Étape 5	Importer Les lutins le « container » et le « sac-jaune » sont 2 nouveaux lutins (sprite) 
Étape 6	Importer Le lutin « emballages » : Choisir une image d'emballage ; les autres images du dossier emballages seront les costumes de ce lutin. Renommer les costumes 1,2,3,4,... Suivre la même procédure pour importer le lutin verre avec ses costumes 
Étape 7	Positionner les lutins Le « sac-jaune » programmer son positionnement X = 200 et Y= -140 Le « container » programmer son positionnement X = 0 et Y= -130 le lutin emballages est caché le lutin verre est caché
Étape 8	Faire parler le lutin Faire dire au lutin « container » « appuyer sur la touche espace pendant » 4 secondes



Étape 9	Programmation Il faut que lorsque l'on appuie sur la touche « espace » le lutin emballage soit visible	Indice !
Étape 10	Programmation Déplacer le lutin « emballages » vers le pointeur de la souris	Indice !
Étape 11	Programmation Le lutin « emballages » est caché s'il touche le lutin « sac-jaune »	Indice !
Étape 12	Faire apparaître au hasard un déchet Soit un déchet en verre soit un emballage. <u>Regarder la vidéo pour t'aider</u> Créer une variable «catégories de déchets». Elle prendra au hasard la valeur 1 ou 2 Reproduire le programme emballage sur le lutin bouteille en verre.	Indice ! Indice ! Indice !



Étape 13	Pour ceux qui veulent aller plu loin... Compter les points A chaque que fois que le déchet va au bon endroit on gagne 1 point et inversement en cas d'erreur on perd on point Indice il faut créer une variable : Score
Étape 14	Pour ceux qui veulent aller plu loin... Compter les vies. On démarre avec 3 vies et à chaque erreur on perd une vie. Lorsque le nombre de vie = 0 le jeu s'arrête. On annonce <i>GAME OVER</i>
Étape 15	Pour ceux qui veulent aller plu loin... Un durée est donnée pour amener les déchets vers leur destination.