

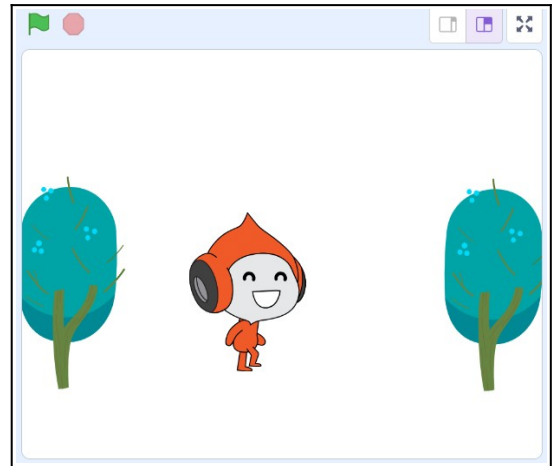
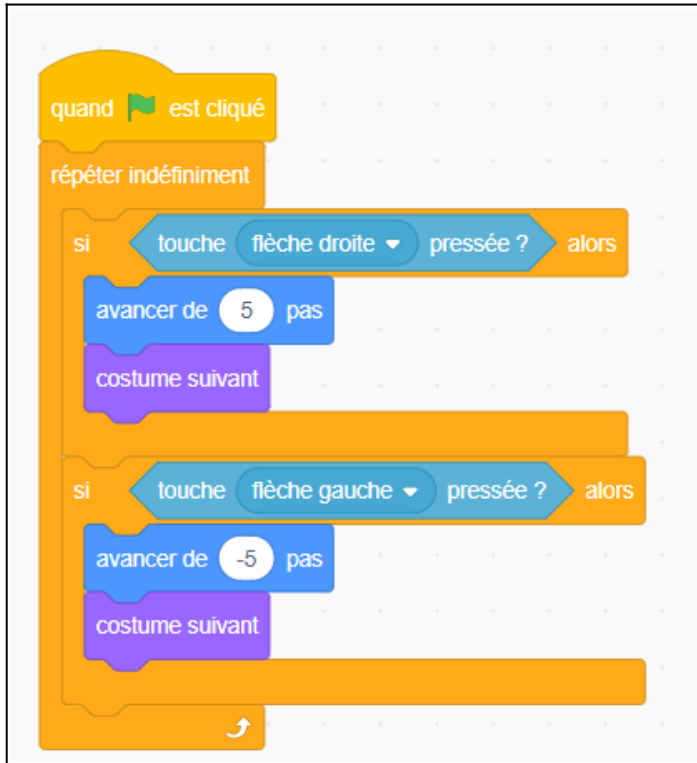
Technologie - 5ème - Débuter sur Scratch en ligne - 3 gestion d'un événement

CCRI : Création, Conception, Réalisation, Innovations



• Exercice 1 gestion d'un événement

Choisir 3 lutins, puis positionner comme ci-contre.
Reproduire le programme associé au personnage.



Vérifier le fonctionnement du programme !

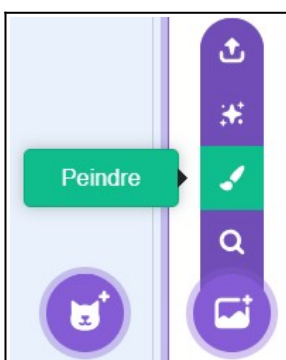
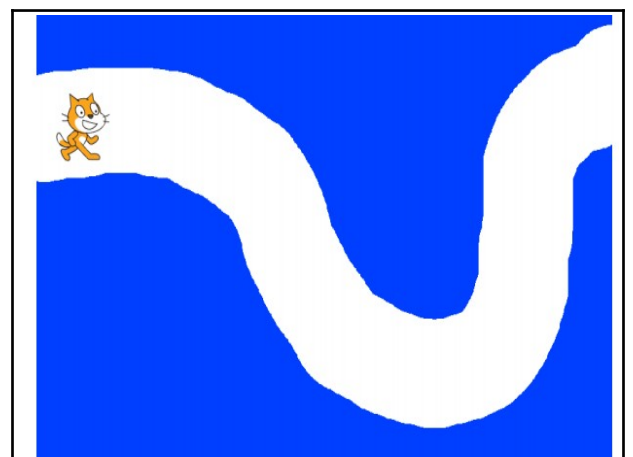
Ajouter une condition : lorsque le personnage touche l'un des 2 arbres il doit dire « Aie ! » Pendant 2 secondes puis revenir au centre.



• Exercice 2 le chemin

Scratch se déplace dans toutes les directions grâce aux flèches du clavier, si il touche la couleur bleu il dit « perdu ! » puis il revient au point de départ.

Dans une boucle sans fin, on teste quelle flèche est pressée. Si c'est la flèche du haut, Scratch monte (de 5 pas par exemple). Si c'est la flèche du bas, Scratch descend...



Dessine un parcours sur l'arrière-plan : tout d'abord il faut peindre tout le fond en bleu (avec l'outil pot de peinture) ; puis avec l'outil pinceau (en grande taille) trace un chemin d'une autre couleur.

Réduire la taille de Scratch afin qu'il puisse parcourir le chemin sans toucher les bords colorés.

mettre la taille à 50 % de la taille initiale