



Scratch

Découverte

1 * Ouvrir "Tracer un parcours" et essayer de réaliser le défi.

Il s'agit de faire se déplacer la souris de cadre en cadre (du 1 au 5) en utilisant les briques disponibles.

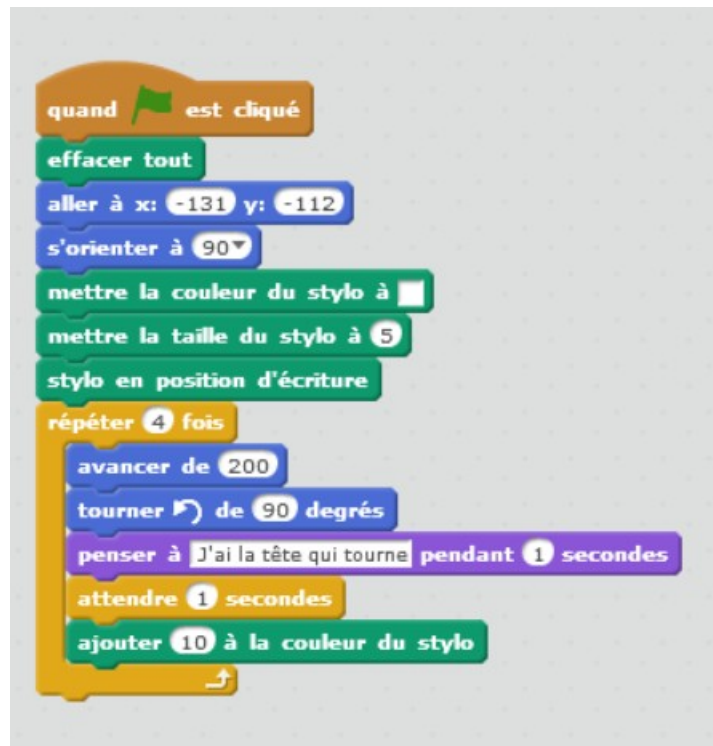
INFO : on peut dupliquer les briques en cliquant droit dessus.

Regarder la vidéo de correction et éventuellement corriger le programme.

2 * Ouvrir "Tracer un carré" et réaliser le défi.

On se servira des compétences et connaissances construites précédemment.

Analyser le programme suivant

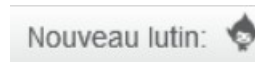


puis ouvrir et tester le programme "03.Tracer un carré, finale_correction".

3 * Ouvrir un nouveau fichier et l'enregistrer sous le nom "Mon aquarium".

Supprimer le lutin chat (clic droit).

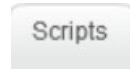
Choisir un **nouveau lutin** qui représente un poisson.



Choisir un arrière-plan de piscine ("pool").



On va programmer des déplacements du poisson. On clique sur le poisson puis sur script en haut de l'écran.



Placer le poisson en bas à gauche de l'image. Le faire se déplacer vers la droite. Il attend 1 seconde puis retourne à sa place.

Attention, il ne peut pas nager en arrière. On peut demander au programme de faire une rotation du lutin (voir vidéo).

Lui faire dire quelque chose au début, à droite et à la fin.

Essayer de sonoriser.

Répéter tout ça indéfiniment.

Enregistrer son travail

Une solution est proposée dans le fichier ""Mon aquarium proposition 1".

Ouvrir le projet "Mon aquarium proposition 2". Le demi-tour est réalisé en utilisant une autre technique : le changement de costume du lutin.