

Devoir de contrôle N°1
En informatique

Prof : BOUZAIENE NAJOUA

Classe : 8^{ème} année

Date : 16/11/2023

Durée : 30min 

Note :/20

Nom & Prénom : _____ N° : _____

Créer un jeu, qui permet de déplacer un panier à droite et à gauche, en essayant d'attraper les pommes qui tombent du ciel. Le jeu se termine lorsqu'on obtient un score bien défini (score=20)

- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Choisir l'arrière-plan « **Blue Sky** »
- 3) Insertion des lutins « **Bowl** » et « **Apple** » dans la scène :
- 4) Ajouter une variable « **Score** » qui va recevoir le nombre de pommes attrapées.
- 5) Ecrire pour le sprite « **Bowl** » un code qui permet :
 - a. Fixer la position à x= **-8**, y= **-135**
 - b. Déplacer le panier à droite et à gauche avec 10 pas
- 6) Pour le sprite « **Apple** » :
 - a. Mettre la variable « **Score** » à 0
 - b. Aller à position aléatoire.
 - c. Mettre y à 180
 - d. Ajouter -5 à y
 - e. Si couleur de sol touché alors :
 - ✓ Aller à position aléatoire
 - ✓ Mettre y à 180
 - f. S'il touche le sprite « **Bowl** » alors :
 - ✓ Aller à position aléatoire
 - ✓ Mettre y à 180
 - ✓ Ajouter 1 à score
 - g. Si score=20 alors :
 - ✓ Arrêter tout
- 7) Enregistrer votre travail sur **le disque local C** : dans un dossier portant votre nom&prénom sous le nom « **DC1** »

Grille d'évaluation :

Question N°	1	2	3	4	5	6	7
Nombre de points	0.5	1	1	1	6	9	1.5

BON TRAVAIL

