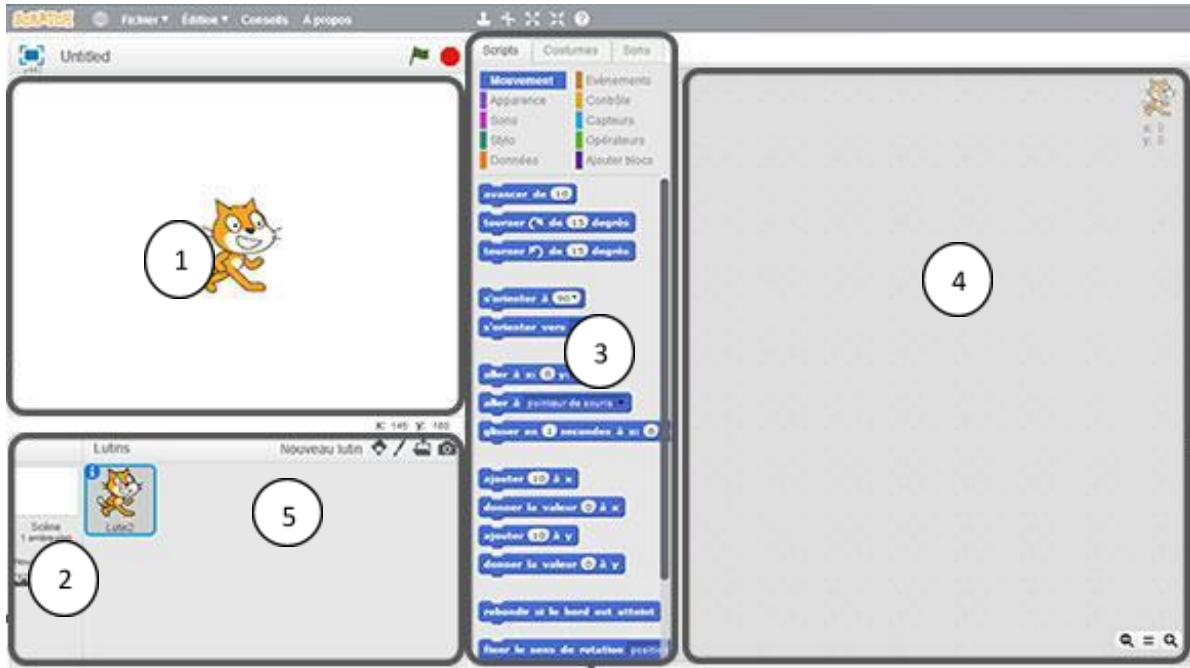


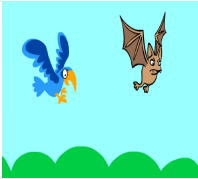
Coder ton propre jeu avec Scratch2

1. L'interface de scratch 2



1	Zone de la scène	4	Zone des scripts
2	Zone de l'arrière plan	5	Zone des lutins
3	Zone des blocks	6	Agrandir /réduire
		7	Démarrer / arrêter

2. Exercices d'application Scratch

Situation	Code (script)
<p>1. La scène contient un arrière-plan et deux animaux qui volent, un perroquet et un chauve souris. Pouvez-vous créer un programme qui fasse voler ces deux animaux ?</p> 	<p>Perroquet / chauve souris</p> <pre> quand [drapeau] est cliqué répéter indéfiniment costume suivant attendre 0.5 secondes avancer de 10 rebondir si le bord est atteint </pre>

2. - Programmer la **voiture** pour qu'elle se déplace sur la route **gauche** et **droite** en utilisant les **touches de direction** du clavier.



V1 :

```

quand flèche droite est pressé
  s'orienter à 90
  avancer de 10

quand flèche gauche est pressé
  s'orienter à -90
  avancer de 10
    
```

- Modifier le **SCRIPT** de telle façon que la voiture s'arrête lorsqu'on **appuie** sur la touche «**espace**».

v2

```

quand est cliqué
  répéter jusqu'à touche espace pressée?
    avancer de 10
    rebondir si le bord est atteint
    
```

3. Trois lutins sont proposés : un **nuage**, un **soleil** et un **arc-en-ciel**. Nous allons **modifier l'apparence** de chacun d'eux à l'aide d'un **effet** :



- **L'arc-en-ciel va scintiller en faisant varier toutes ses couleurs.**
- **Le soleil, un peu terne, va devenir plus brillant**
- **Le nuage va disparaître progressivement.**

Arc en ciel

```

quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    ajouter à l'effet couleur 25
    attendre 0,5 secondes
    
```

Soleil

```

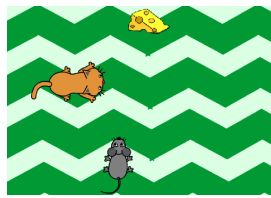
quand est cliqué
  ajouter à l'effet luminosité 25
    
```

Nuage

```

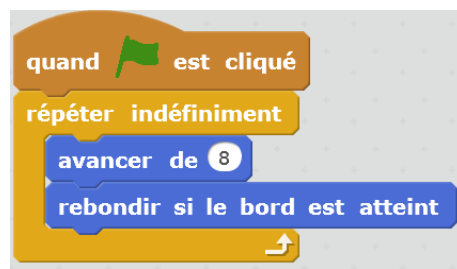
quand est cliqué
  répéter indéfiniment
    attendre 1 secondes
    ajouter à l'effet fantôme 25
    
```

4. La scène comporte une souris, un chat et un fromage

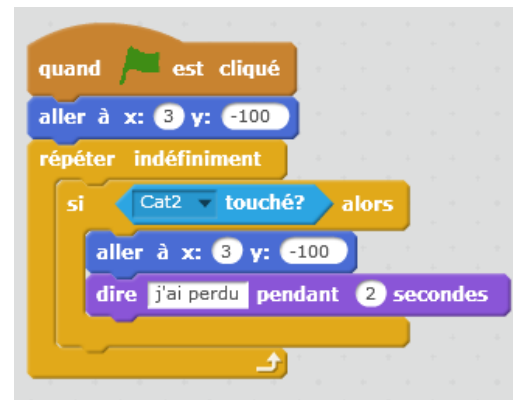


- Lorsqu'on clique sur le drapeau vert le chat commence à **avancer** d'une manière **répétitive**.
- Programmer la souris pour qu'elle puisse se **déplacer avec les touches de direction du clavier** (haut, bas, gauche et droite) dans la scène pour manger le fromage
- Programmer le chat pour qu'il attrape la souris, si il le touche la souris revient à sa position initiale.
- Si la souris touche le fromage, celle-ci disparaît.

Le chat



La souris



Le fromage

