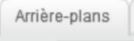


Activité 1

Instructions à suivre :

- 1) Ouvre le logiciel Scratch.
- 2) Dessine un nouvel arrière-plan de la scène, par exemple comme sur l'exemple ci-dessus.
Pour cela :

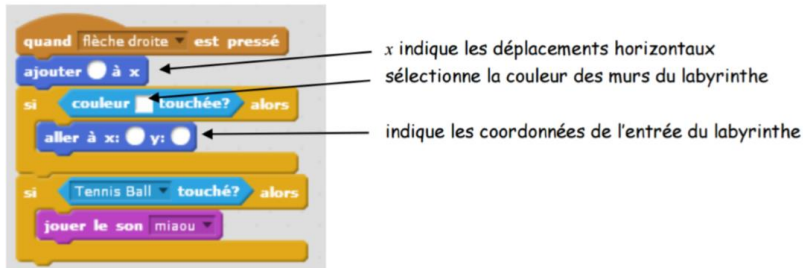
- clique sur  puis sur l'onglet 
- dessine les contours et les murs du labyrinthe ;
- afin que le lutin puisse se déplacer dans le labyrinthe, réduis la taille du lutin *chat*, en cliquant sur  en haut de l'écran, puis sur le chat à plusieurs reprises ;
- choisis le lutin *Tennis Ball* dans la bibliothèque en cliquant sur 
- place le chat à l'entrée du labyrinthe et la balle à la sortie du labyrinthe.

- 3) A chaque démarrage du jeu, on veut que le chat soit bien positionné à l'entrée du labyrinthe. Repère ses coordonnées lorsqu'il est à l'entrée en cliquant sur  et reporte-les dans le début du script ci-contre.



- 4) On veut maintenant créer un bloc de commandes correspondant au scénario suivant :
 - L'événement « Appuyer sur la flèche droite » du clavier doit provoquer un déplacement du chat de 1 vers la droite.
 - Si le chat touche un mur du labyrinthe, on veut le replacer à sa position de départ.
 - Si le chat trouve la balle de tennis alors il émet le son « Miaou ».

Pour cela, recopie, en le complétant, le bloc de commandes suivant :



- 5) En prenant modèle sur le bloc de commandes précédent, crée trois autres blocs de commandes pour les déplacements du lutin à gauche, vers le haut et vers le bas (x indique les déplacements horizontaux et y indique les déplacements verticaux).
- 6) Teste le programme obtenu. Pour jouer, tu peux mettre la scène en mode plein écran : 

Évolutions possibles du jeu :

- Changer la vitesse de déplacement du chat.
- Créer un troisième lutin (ou plus) qui se déplace aléatoirement dans le labyrinthe : si le chat rencontre ce lutin alors le chat retourne à l'entrée du labyrinthe.
- Mettre le chat « dans le sens de la marche » quand il va vers la gauche.

Activité 1

Instructions à suivre :

- 1) Ouvre le logiciel Scratch.
- 2) Dessine un nouvel arrière-plan de la scène, par exemple comme sur l'exemple ci-dessus.
Pour cela :

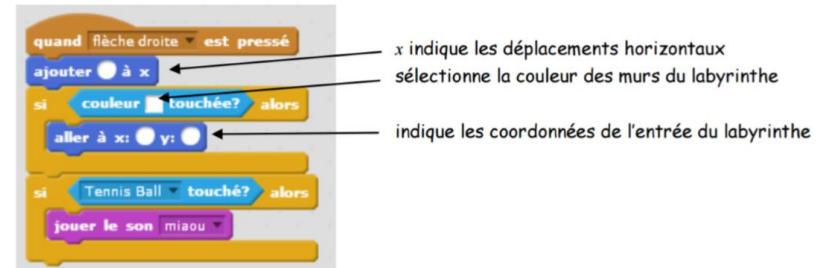
- clique sur  puis sur l'onglet 
- dessine les contours et les murs du labyrinthe ;
- afin que le lutin puisse se déplacer dans le labyrinthe, réduis la taille du lutin *chat*, en cliquant sur  en haut de l'écran, puis sur le chat à plusieurs reprises ;
- choisis le lutin *Tennis Ball* dans la bibliothèque en cliquant sur 
- place le chat à l'entrée du labyrinthe et la balle à la sortie du labyrinthe.

- 3) A chaque démarrage du jeu, on veut que le chat soit bien positionné à l'entrée du labyrinthe. Repère ses coordonnées lorsqu'il est à l'entrée en cliquant sur  et reporte-les dans le début du script ci-contre.



- 4) On veut maintenant créer un bloc de commandes correspondant au scénario suivant :
 - L'événement « Appuyer sur la flèche droite » du clavier doit provoquer un déplacement du chat de 1 vers la droite.
 - Si le chat touche un mur du labyrinthe, on veut le replacer à sa position de départ.
 - Si le chat trouve la balle de tennis alors il émet le son « Miaou ».

Pour cela, recopie, en le complétant, le bloc de commandes suivant :



- 5) En prenant modèle sur le bloc de commandes précédent, crée trois autres blocs de commandes pour les déplacements du lutin à gauche, vers le haut et vers le bas (x indique les déplacements horizontaux et y indique les déplacements verticaux).
- 6) Teste le programme obtenu. Pour jouer, tu peux mettre la scène en mode plein écran : 

Évolutions possibles du jeu :

- Changer la vitesse de déplacement du chat.
- Créer un troisième lutin (ou plus) qui se déplace aléatoirement dans le labyrinthe : si le chat rencontre ce lutin alors le chat retourne à l'entrée du labyrinthe.
- Mettre le chat « dans le sens de la marche » quand il va vers la gauche.