

# Scratch - partie 2

# SCRATCH

répéter indéfiniment

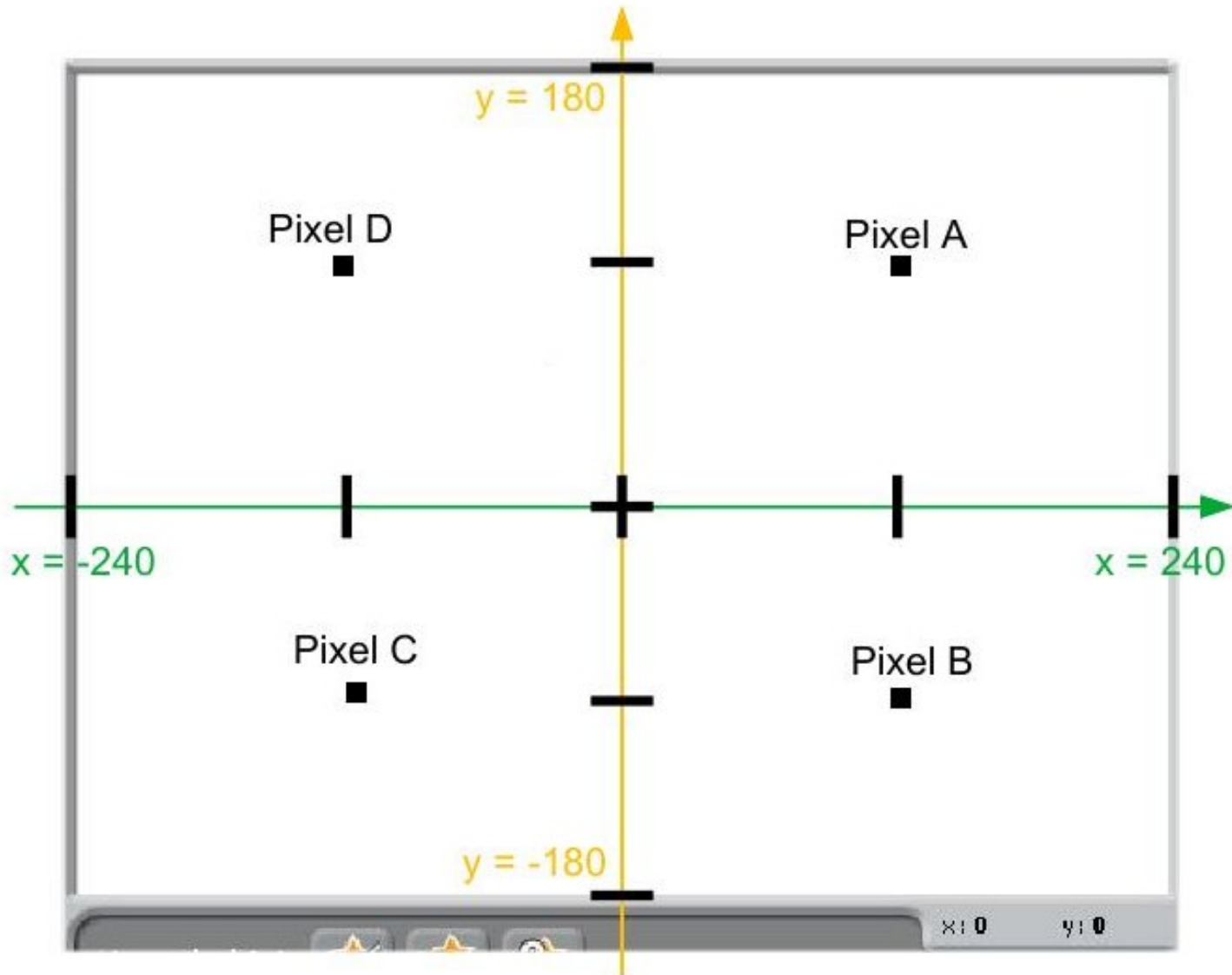
apprendre

à

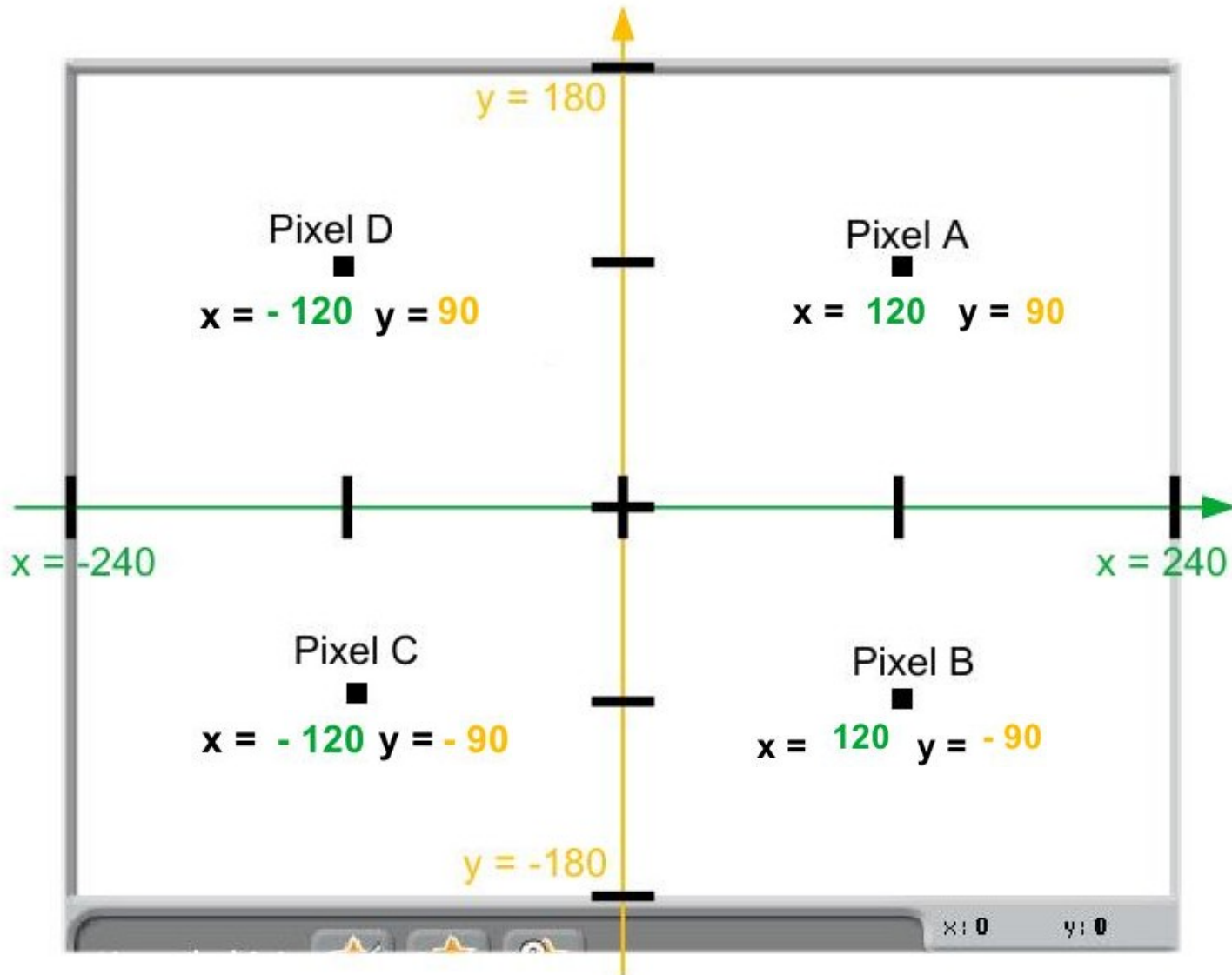
programmer



La scène dispose de 480 pixels en largeur et 360 pixels en hauteur.  
Le centre de la scène se situe en  $x = 0$   $y = 0$



Coordonnées des pixels A à D :



# Activité

Prendre une nouvelle feuille de classeur.

Ecrire votre nom, prénom et classe dans la marge.

Coller l'étiquette de l'activité

Nom  
Prénom  
Classe

SCRATCH - Partie 2

Page 1

Page 2

Page 3

Page 4

Découper et coller le script1  
sur la page1

Découper et coller le script2  
sur la page2

Découper et coller le script3  
et 4 sur la page3

Découper et coller le script5  
sur la page4

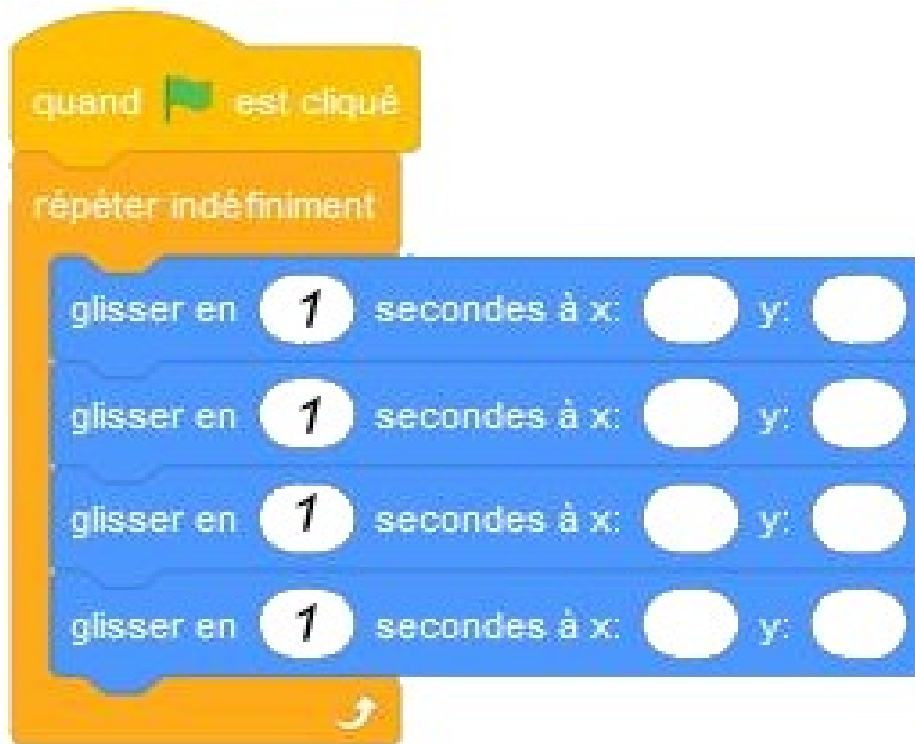
Quand tout est collé et complété

- Tester tous les script sur un PC. **Compléter les scripts**

Si besoin, corriger votre scripts > **L'activité sera notée**

# Script1

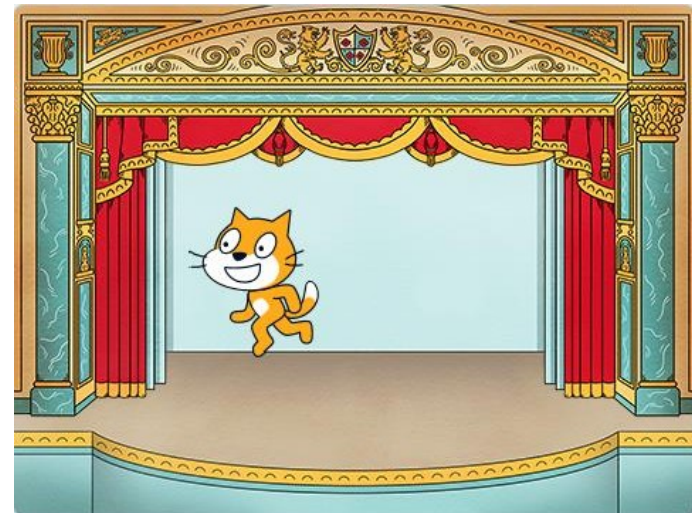
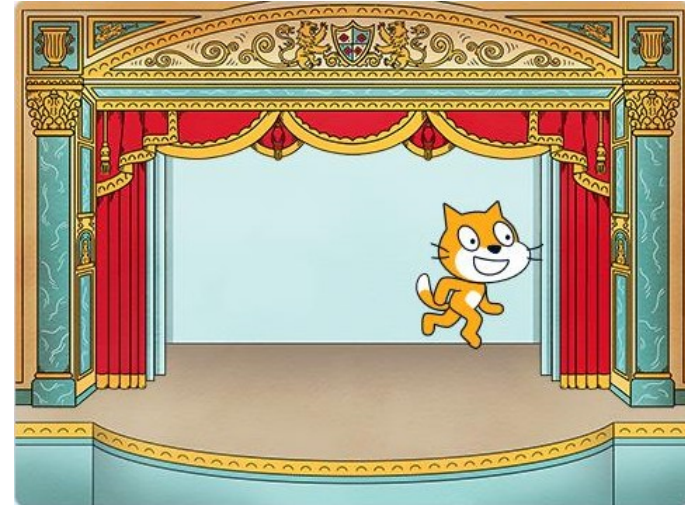
Le lutin se déplace sur la scène :  
(déplacement en 1 seconde)



# Déplacer le lutin dans un arrière-plan et changer de costumes

Script2 :

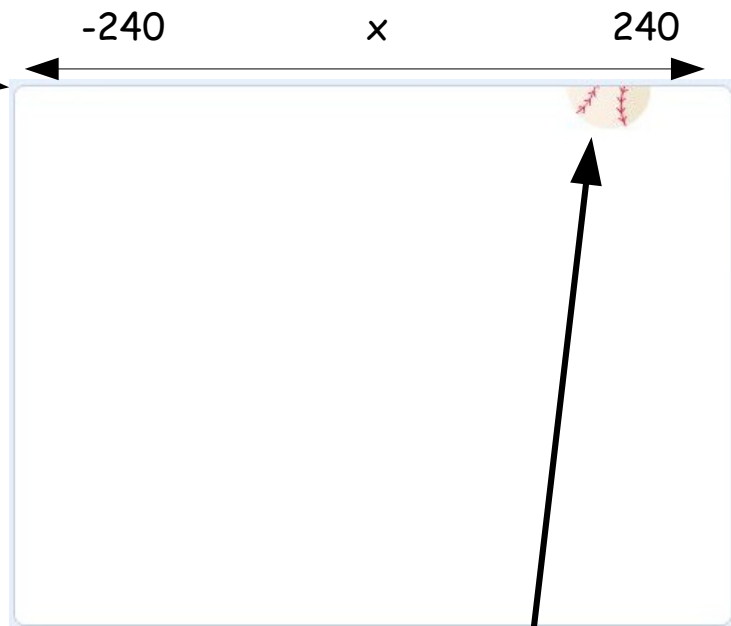
Faire bouger le lutin en fonction des touches. Le lutin change de direction et de costumes. Utilisation d'un arrière-plan



# Faire tomber une balle du haut de la scène, d'un endroit aléatoire à chaque appui de la touche espace



y en haut de la scène



X aléatoire

Permet de faire tomber la balle (donc de 180 à -180)

Le script s'effectue pour la balle  
Sprite baseball

# Faire plonger une méduse du haut de la scène et effectuer un comptage

Utilisation d'une variable

```
quand la touche espace est pressée
mettre ma variable à 0
répéter 10 fois
  aller à x: nombre aléatoire entre [ ] et [ ] y: [ ]
  répéter 36 fois
    ajouter -10 à y
  ajouter 1 à ma variable
  dire ma variable pendant 1 secondes
  aller à x: 0 y: 0
  penser à Touche espace...
```



comptage

ma variable s'affiche

Utiliser l'arrière-plan underwater

Utiliser le Sprite Jellyfish

