



TITRE DE LA LEÇON 7 : PLUSIEURS LUTINS

SITUATION D'APPRENTISSAGE

Vidéo en guise de situation d'apprentissage : <https://youtu.be/UWE7OBuL4gg>

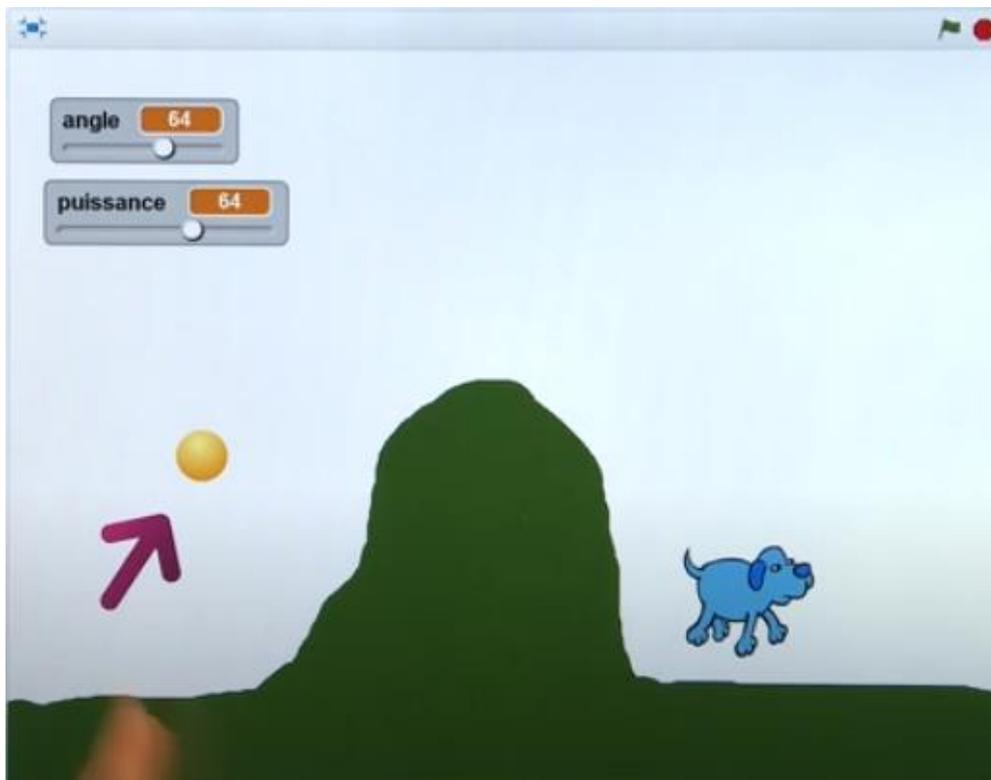
RESUME DE LA LEÇON

Scratch permet de créer des histoires mettant en scène plusieurs lutins qui se déplacent et qui interagissent. La vidéo suivante t'en donne une idée :

<https://youtu.be/c49ESfUtsCQ>

SITUATION D'EVALUATION :

L'objet de cette activité est de créer un jeu de lancer de balle en vue de toucher le lutin :



- 1) Regarde cette vidéo : <https://youtu.be/tKNwYbBzYUU>. Elle t'apprend à construire le programme du jeu.
- 2) En t'inspirant de la vidéo ci-dessus, écris le programme demandé.



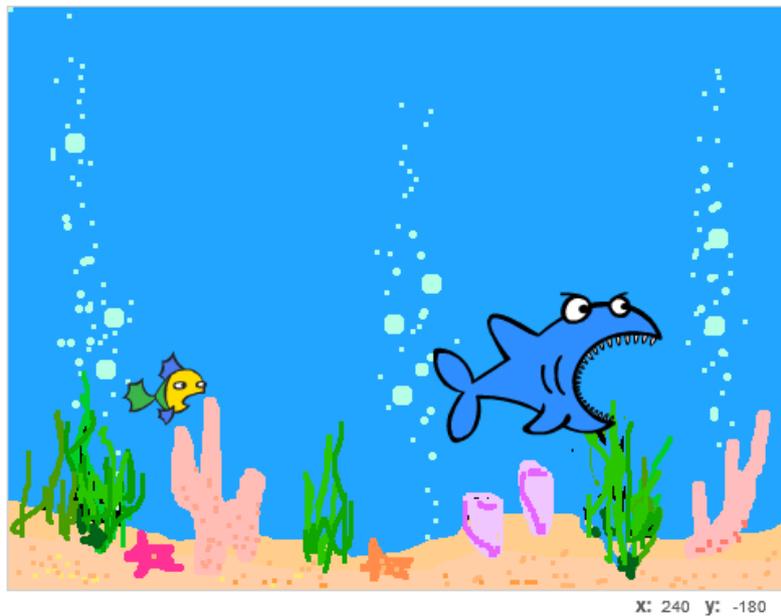
EXERCICES /DOCUMENTATION :

Exercice 1

Choisir une scène (arrière-plan) dans la bibliothèque de scènes, ici un fond marin.

Choisir deux lutins, ici deux poissons, dans la bibliothèque de lutins, éventuellement en utilisant aussi la bibliothèque costumes.

Réduire la taille d'un des poissons. On aura donc un gros poisson qui cherchera à manger le petit poisson.



Ecris un programme dans lequel le gros poisson poursuit le petit, et le petit est guidé par le pointeur de la souris, donc par l'utilisateur qui l'aide à s'enfuir.

Exercice 2

On choisit l'arrière-plan « Soccer », portion de terrain de football devant un but. Et comme lutins « Ben » le footballeur et « Soccer ball » le ballon. (bien sûr il est possible de renommer ces trois éléments).





Le footballeur et le ballon vont se déplacer chacun selon son propre programme (script), mais il faudra coordonner les deux mouvements afin d'avoir une cohérence, d'où l'utilisation d'un message (événement) annonçant le moment du tir au but.

Tu trouveras ici la solution de cet exercice :

<https://scratchelem.files.wordpress.com/2020/01/tiraubutscratch3.pdf>