

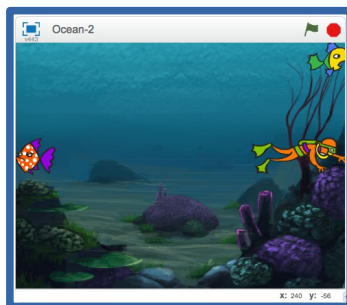
## MISSION N°28

## COUP DE POUCE N°1

### OCÉAN-2

Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires.

3 lutins – Boucle – Temporisation  
Déplacement - Son – Costume.

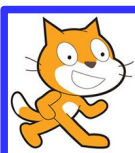


<http://acver.fr/ocean2>



### QUESTIONS

- Combien y-a-t-il de lutins ?
- Comment modifier la taille d'un lutin ?
- Comment modifier l'apparence d'un lutin ?
- Les lutins ont-ils des comportements semblables, ou assez voisins pour qu'on puisse dupliquer leurs programmes ?
- Comment dupliquer un programme ?
- Repérer la position initiale de chaque lutin.
- Comment se déplacent les lutins ?
- Comment « ralentir » le déplacement d'un lutin ?
- Comment répéter une instruction ?



# SCRATCH

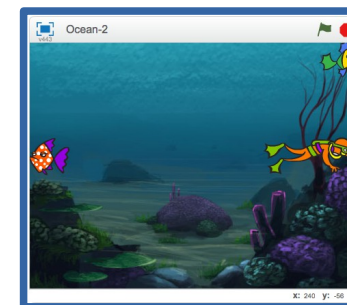
## MISSION N°28

## COUP DE POUCE N°2

### OCÉAN-2

Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires.

3 lutins – Boucle – Temporisation  
Déplacement - Son – Costume.



<http://acver.fr/ocean2>



Evènements

Apparence

Mouvement



Mouvement

Contrôle

Contrôle

# SCRATCH

