

MISSION N°41

LA CHAUVÉ-SOURIS - 3

La chauve-souris vole de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche espace. Elle rebondit sur les bords de l'écran.

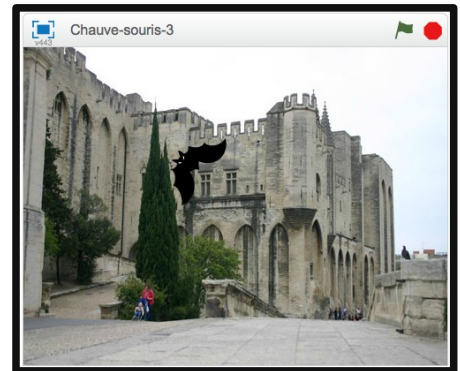
2 costumes – Taille.

Nombre aléatoire.

Boucle infinie - Rebondir.

Test conditionnel.

UNE CORRECTION



```
quand cliqué
mettre à 60 % de la taille initiale
répéter indéfiniment
  si touche espace pressée? alors
    stop tout
  sinon
    basculer sur costume bat2-a
    Voler
    basculer sur costume bat2-b
    Voler
  définir Voler
    tourner de nombre aléatoire entre -30 et 30 degrés
    attendre 0.05 secondes
    avancer de 10
    rebondir si le bord est atteint
    stop ce script
```



<http://acver.fr/chaue3>

SCRATCH



MISSION N°41

UNE AIDE

LA CHAUVÉ-SOURIS - 3

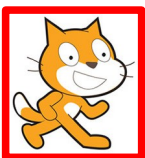
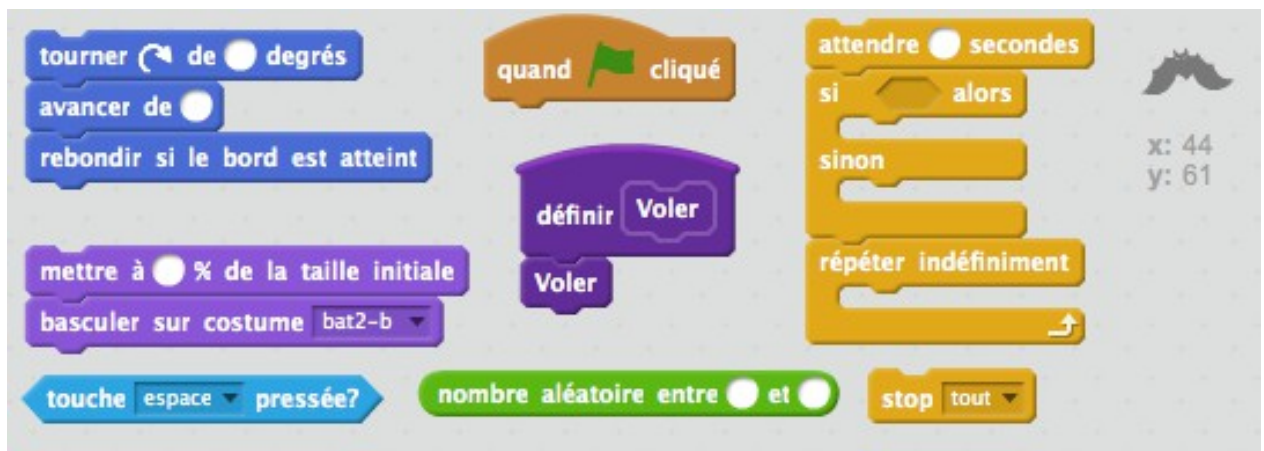
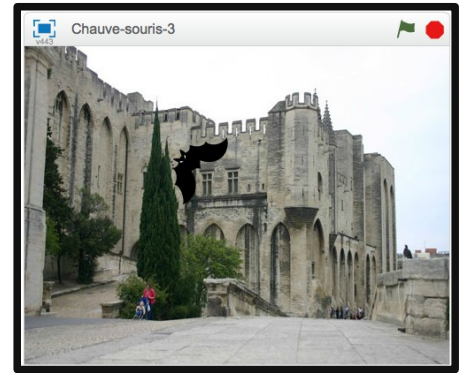
La chauve-souris vole de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche espace. Elle rebondit sur les bords de l'écran.

2 costumes – Taille.

Nombre aléatoire.

Boucle infinie - Rebondir.

Test conditionnel.



<http://acver.fr/chauve3>

SCRATCH



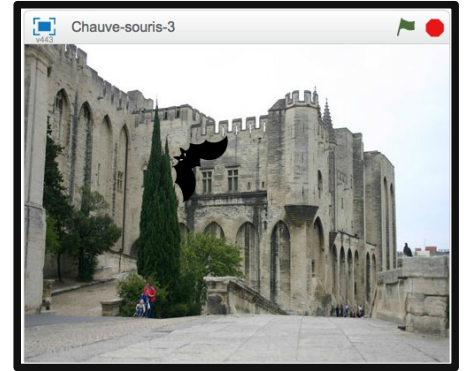
MISSION N°41

UN COUP DE POUCE

LA CHAUVÉ-SOURIS - 3

La chauve-souris vole de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche espace. Elle rebondit sur les bords de l'écran.

2 costumes – Taille.
Nombre aléatoire.
Boucle infinie - Rebondir.
Test conditionnel.



<http://acver.fr/chauve3>

Début
Déclencher
le programme

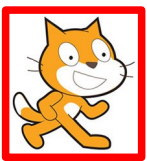
Définir la situation initiale :
Position de départ
et taille du lutin

Déplacement du lutin

Non
La touche espace
est-elle pressée ?

Oui

Fin



SCRATCH

QUESTIONS

- Combien y-a-t-il de lutins ?
- Combien y-a-t-il de costumes ?
- Le programme a-t-il une fin ?
- Que se passe-t-il si la chauve-souris touche le bord ?
- Comment la chauve-souris se déplace-t-elle ?
- Définir une procédure « voler » (ajouter un « bloc »), qui permette à la chauve-souris d'avancer par de petites distances, avec des orientations (angles) aléatoires.

