

MISSION N°43

LE CHAT ET L'INSECTE

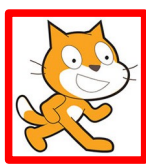
Le chat se déplace aléatoirement dans le jardin, et miaule chaque fois qu'il touche l'insecte. Un compteur est incrémenté à chaque contact.

*Déplacement - Son - Nombre aléatoire.
Test conditionnel - Variable.*

UNE CORRECTION



<http://acver.fr/insecte>



SCRATCH

```
quand cliqué
mettre score à 0
répéter indéfiniment
  tourner de nombre aléatoire entre -30 et 30 degrés
  avancer de 10
  rebondir si le bord est atteint
  si Ladybug2 touché? alors
    ajouter à score 1
    jouer le son meow2
    avancer de -100
```

MISSION N°43

UNE AIDE

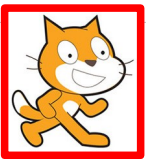
LE CHAT ET L'INSECTE

Le chat se déplace aléatoirement dans le jardin, et miaule chaque fois qu'il touche l'insecte. Un compteur est incrémenté à chaque contact.

*Déplacement - Son - Nombre aléatoire.
Test conditionnel - Variable.*



<http://acver.fr/insecte>



SCRATCH



MISSION N°43

UN COUP DE POUCE

LE CHAT ET L'INSECTE

Le chat se déplace aléatoirement dans le jardin, et miaule chaque fois qu'il touche l'insecte. Un compteur est incrémenté à chaque contact.

*Déplacement - Son - Nombre aléatoire.
Test conditionnel - Variable.*



<http://acver.fr/insecte>

QUESTIONS

- Combien y-a-t-il de lutins ?
- L'insecte est-il actif ?
- Comment le chat se déplace-t-il ?
- Comment le score varie-t-il ?
- Le programme a-t-il une fin ?

Début
Déclencher
le programme

Définir la situation initiale :
Position de départ des lutins
Mettre le score à zéro

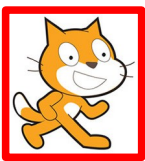
Déplacement du chat

Le chat touche-t-il
l'insecte ?

Non

Oui

Le chat recule et miaule
Ajouter 1 au score



SCRATCH

