

MISSION N°44

GHOST

Un fantôme effraie un autre fantôme.

Déplacement - 2 lutins - Costumes –
Messages - Boucle -

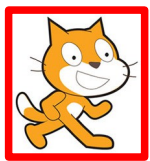
UNE CORRECTION



Code blocks for the first ghost character:

- quand cliqué
- basculer sur costume ghost1
- aller à x: -40 y: 60
- stop ce script
- quand ce lutin est cliqué
- envoyer à tous message1
- stop ce script

Position: x: -240 y: 180



<http://acver.fr/ghost>

SCRATCH

Code blocks for the second ghost character:

- quand cliqué
- cacher
- stop ce script
- quand je reçois message1
- répéter 3 fois
- basculer sur costume ghost2-a
- mettre à 50 % de la taille initiale
- montrer
- attendre 0.5 secondes
- basculer sur costume ghost2-b
- attendre 0.5 secondes
- dire Bouh! pendant 2 secondes
- envoyer à tous message2
- stop ce script

Position: x: 72 y: 62



MISSION N°44

UNE AIDE

GHOST

Un fantôme effraie un autre fantôme.

Déplacement - 2 lutins - Costumes – Messages - Boucle -



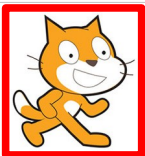
The script for the first ghost character consists of the following blocks:

- aller à x: -40 y: 60
- glisser en 1 secondes à x: -240 y: 180
- basculer sur costume ghost1 2
- stop ce script
- quand ce lutin est cliqué
- envoyer à tous message1
- quand je reçois message2
- quand cliqué

The character's initial position is x: -40 y: 60.



<http://acver.fr/ghost>



SURATCHI

The script for the second ghost character consists of the following blocks:

- basculer sur costume ghost2-a
- cacher
- dire pendant secondes
- mettre à % de la taille initiale
- montrer
- quand je reçois message1
- quand cliqué
- envoyer à tous message2
- attendre secondes
- répéter fois
- stop ce script

The character's initial position is x: 72 y: 62.



MISSION N°44

GHOST

Un fantôme effraie un autre fantôme.

*Déplacement - 2 lutins - Costumes –
Messages - Boucle -*



<http://acver.fr/ghost>

UN COUP DE POUCE (1)



QUESTIONS

- Combien y-a-t-il de lutins ? De costumes ?
- Les lutins sont-ils visibles sur toute la durée du programme ?
- Combien de parties distinctes contient le programme ?
- Quel événement déclenche chaque partie du programme ?
- Les comportements des lutins sont-ils indépendants ?
- Comment faire inter-agir les lutins ?



SCRATCH



MISSION N°44

GHOST

Un fantôme effraie un autre fantôme.

*Déplacement - 2 lutins - Costumes –
Messages - Boucle -*



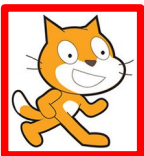
<http://acver.fr/ghost>

UN COUP DE POUCE (2)



DÉROULEMENT DU PROGRAMME

-
- Quand le drapeau vert est cliqué, Ghost1 va à sa position de départ, Ghost2 n'est pas visible.
- Quand Ghost1 est cliqué, Ghost1 envoie le message 1.
- Quand Ghost2 reçoit le message 1, il apparaît.
- Ghost2 a 2 costumes, qu'il utilise alternativement 3 fois.
- Ghost2 dit « Bouh ! » puis envoie le message 2.
- Quand Ghost1 reçoit le message 2, il change de costume (symétrie) et se déplace vers le coin haut-gauche de l'écran.



SCRATCH

