

MISSION N°50

CHAT-3

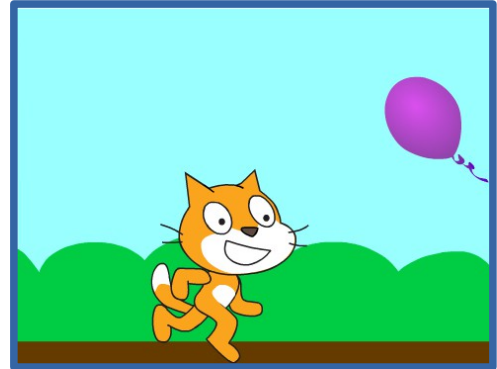
Le chat court vers un ballon, et souffle.
Quand il touche le ballon, celui-ci s'envole.
Applaudissements.

Déplacement - Son - 2 lutins - 2 costumes
Taille - Procédure - Test conditionnel.

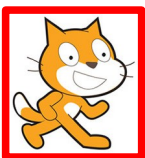


<http://acver.fr/chat-3>

UNE CORRECTION



```
quand cliqué
  aller à x: -400 y: -80
  mettre à 100 % de la taille initiale
  s'orienter à 90
  répéter indéfiniment
    si Balloon1 touché? alors
      envoyer à tous Fini
      dire OUF!
      stop ce script
    sinon
      basculer sur costume costume1
      avancer de 70
      tourner de 30 degrés
      attendre 0.5 secondes
      basculer sur costume costume2
      tourner de 30 degrés
      attendre 0.5 secondes
      ajouter 20 à la taille
      penser à Pfff pendant 0.5 secondes
  définir Rythme
  jouer du tambour 5 pendant 0.25 temps
  faire une pause pour 0.1 temps
  jouer du tambour 5 pendant 0.25 temps
  faire une pause pour 0.1 temps
  jouer du tambour 2 pendant 0.25 temps
  faire une pause pour 0.25 temps
quand cliqué
  attendre 1 secondes
  répéter jusqu'à Balloon1 touché?
  Rythme
```



SCRATCH

```
quand cliqué
  aller à x: 200 y: 30
quand je reçois Fini
  glisser en 2 secondes à x: 200 y: 150
  stop ce script
quand je reçois Fini
  jouer le son clapping jusqu'au bout
  stop ce script
```



MISSION N°50

UNE AIDE

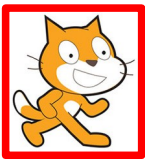
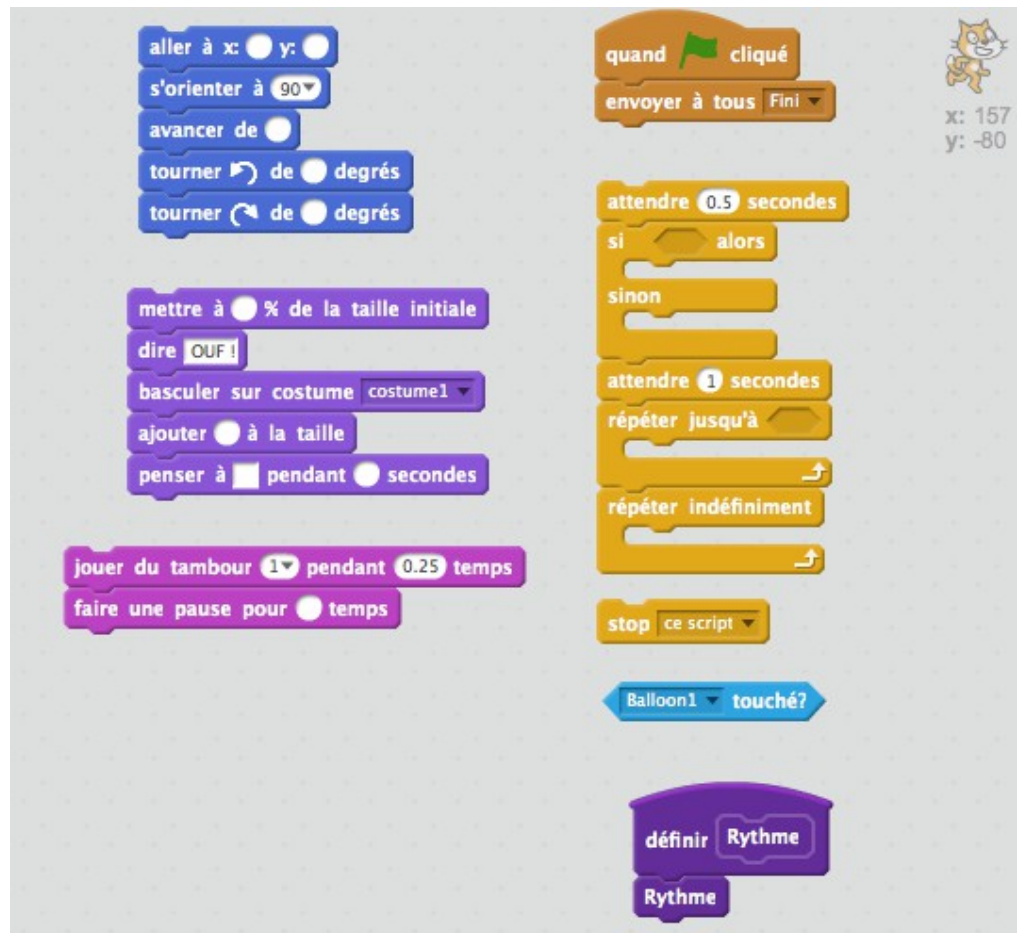
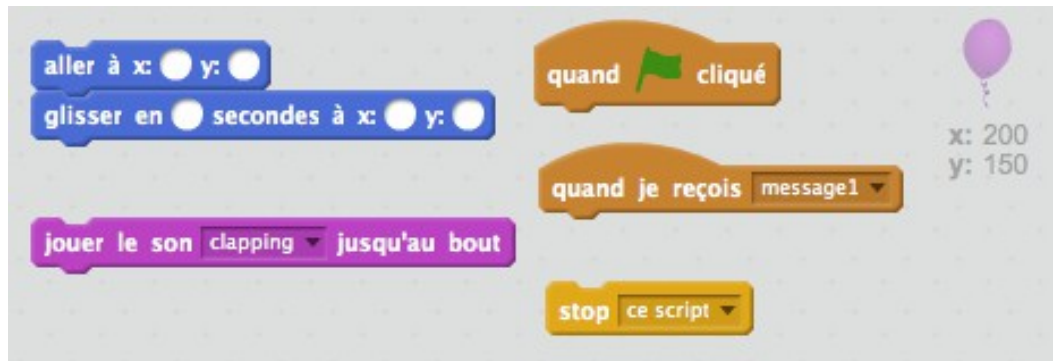
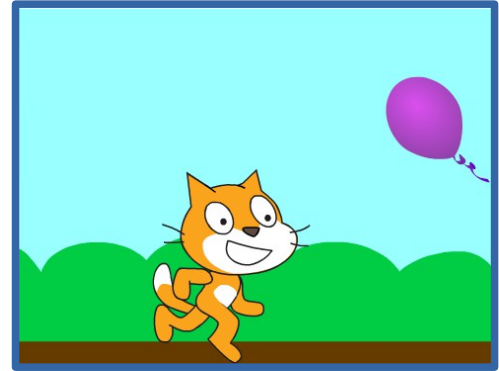
CHAT-3

Le chat court vers un ballon, et souffle.
Quand il touche le ballon, celui-ci s'envole.
Applaudissements.

Déplacement - Son - 2 lutins - 2 costumes
Taille - Procédure - Test conditionnel.



<http://acver.fr/chat-3>



SCRATCH

MISSION N°50

CHAT-3

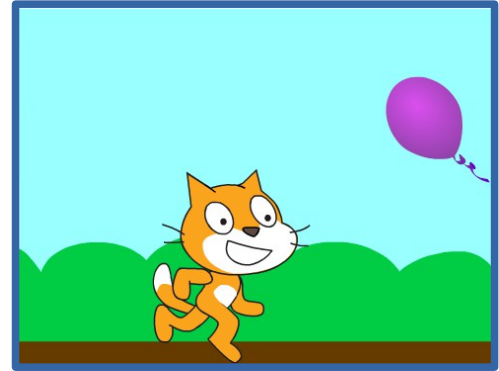
Le chat court vers un ballon, et souffle.
Quand il touche le ballon, celui-ci s'envole.
Applaudissements.

Déplacement - Son - 2 lutins - 2 costumes
Taille - Procédure - Test conditionnel.



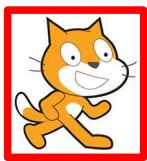
<http://acver.fr/chat-3>

UN COUP DE POUCE



CONSEILS

- Choisir lutins/costumes et arrière-plan.
- Musique : créer un bloc pour la boîte à rythmes, avec une boucle de plusieurs « tambours ».
- Attribuer à chacun des lutins sa part de l'organigramme ci-dessous.



SCRATCH

