

# MISSION N°61

## OCÉAN - 4

Le poisson nage en zig-zag, jusqu'à ce qu'il rencontre la pieuvre après un changement de décor.

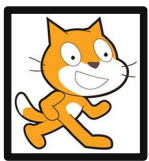
2 lutins – 2 arrière-plans – Son – Bulles - Message – Test conditionnel – Procédure – Nombre aléatoire – Variables -

# UNE CORRECTION



<http://acver.fr/ocean-4>

```
quand cliqué
  basculer sur l'arrière-plan underwater2
  Origine
  répéter indéfiniment
    si bord touché? alors
      envoyer à tous message1
      stop ce script
    sinon
      Nager
  quand je reçois message1
    basculer sur l'arrière-plan underwater1
    Origine
    répéter jusqu'à Octopus touché?
      Nager
  définir Origine
  mettre X1 à -160
  mettre Y1 à -130
  définir Nager
  ajouter à X1 nombre aléatoire entre 0 et 20
  ajouter à Y1 nombre aléatoire entre 0 et 20
  aller à x: X1 y: Y1
  attendre 0.1 secondes
```



# SCRATCH

```
quand cliqué
  cacher
  quand je reçois message1
    mettre X2 à 240
    mettre Y2 à -95
    répéter jusqu'à Fish1 touché?
      ajouter à X2 0 - nombre aléatoire entre 1 et 20
      ajouter à Y2 nombre aléatoire entre 1 et 20
      aller à x: X2 y: Y2
      montrer
      attendre 0.2 secondes
    jouer le son water drop
    dire Hello!
  stop ce script
```



# MISSION N°61

## UNE AIDE

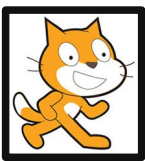
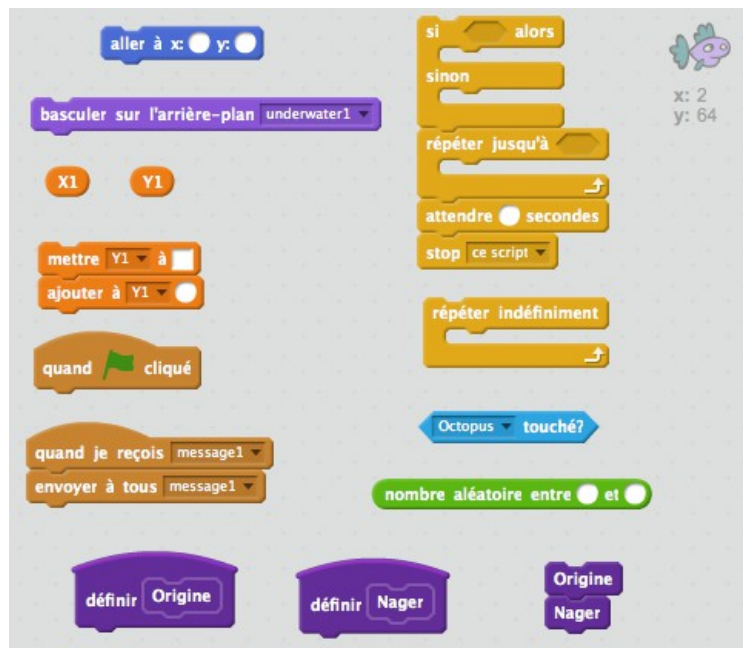
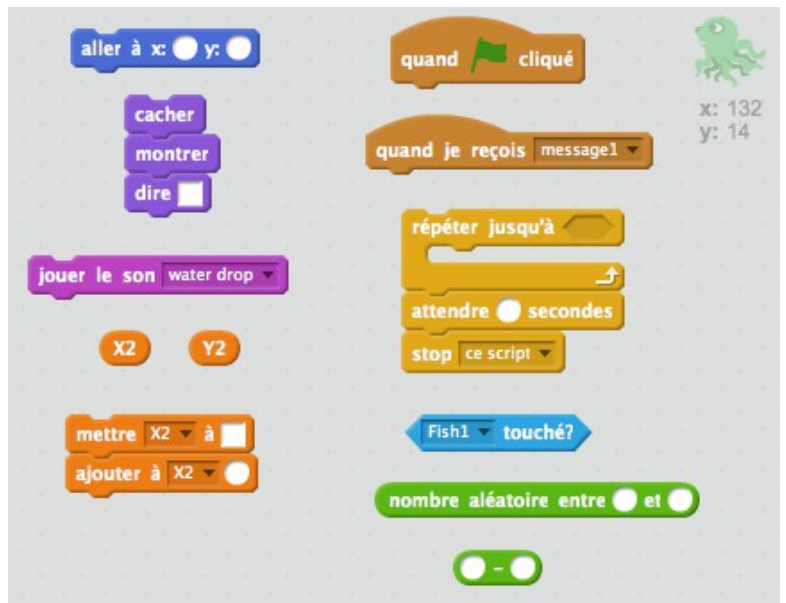
### OCÉAN - 4

Le poisson nage en zig-zag, jusqu'à ce qu'il rencontre la pieuvre après un changement de décor.

2 lutins – 2 arrière-plans – Son – Bulles - Message –  
Test conditionnel – Procédure – Nombre aléatoire –  
Variables -



<http://acver.tr/ocean-4>



# SURATCH

