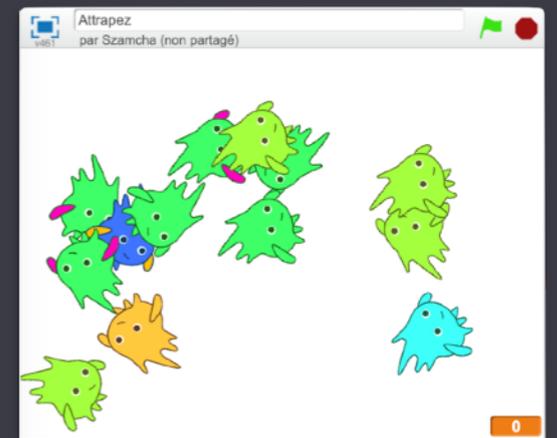
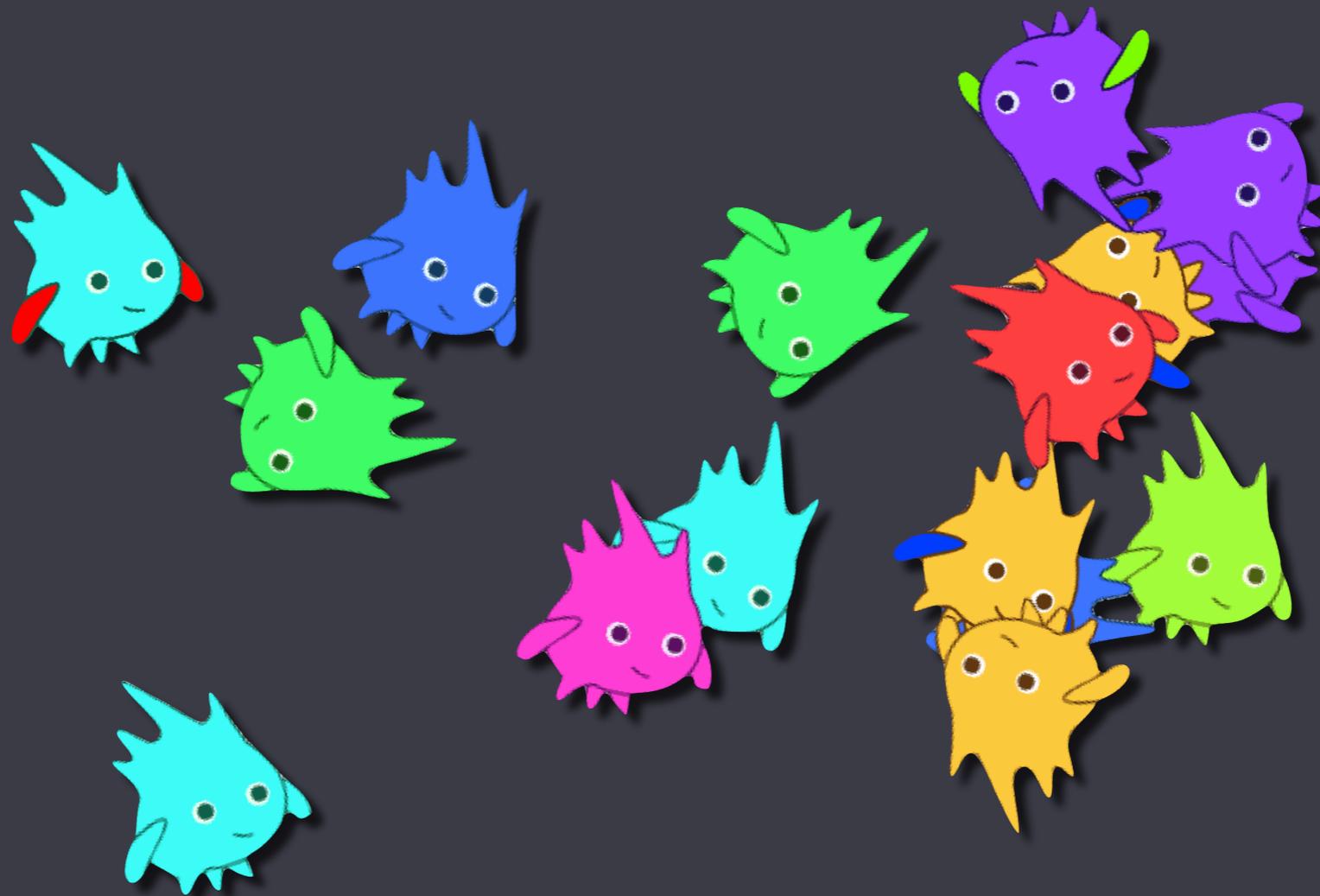




scratch.mit.edu



@SamChaTICE



Studio Scratch de départ

PROJET

GOBOZ

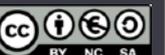
CLIQUEZ CLIQUEZ CLIQUEZ

DATE

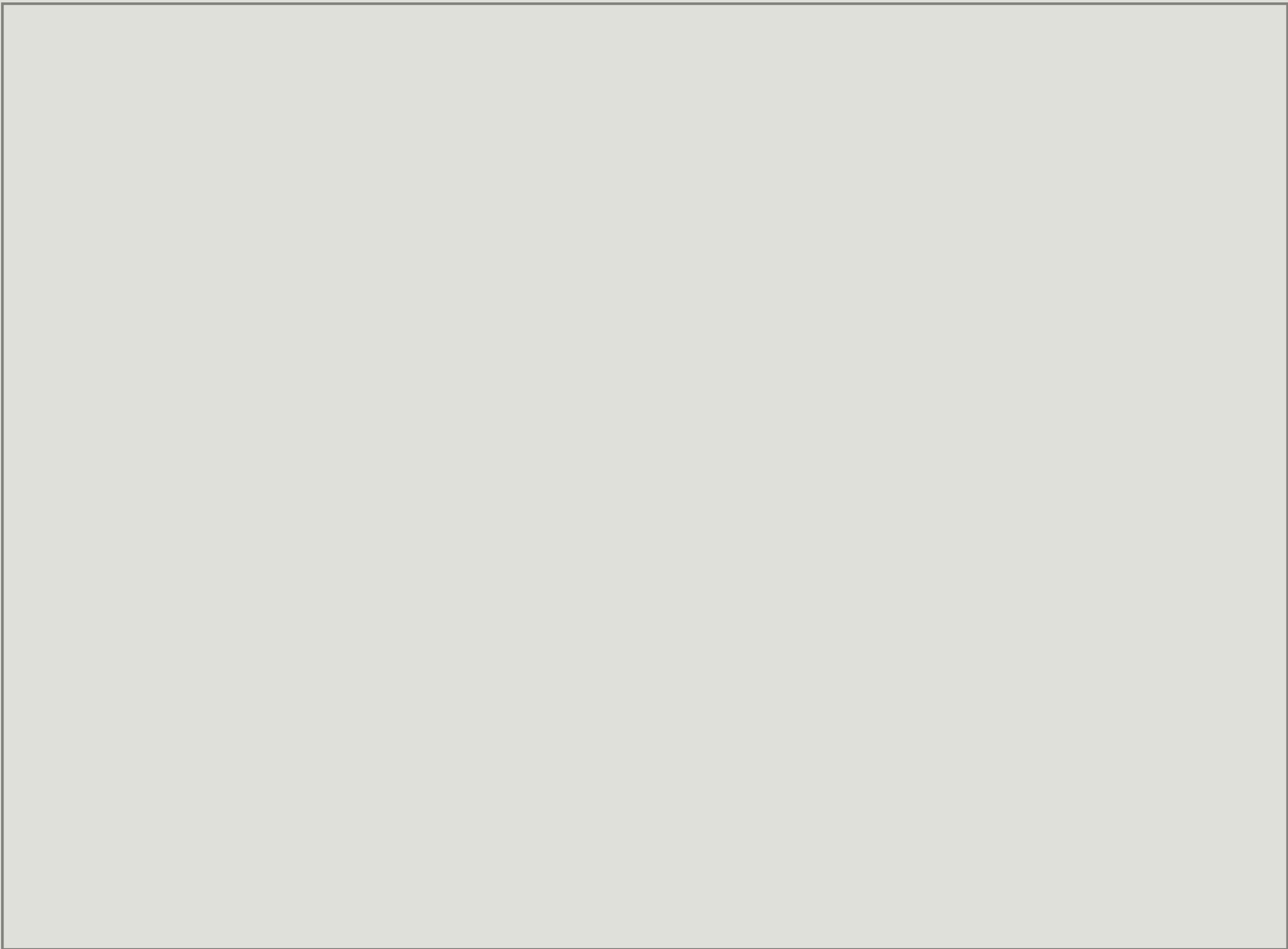
JANVIER 2024

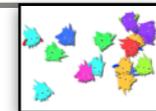
CIBLE

RÉSEAU CANOPÉ



Samuel Chalifour





Vous devez d'abord créer une variable *nombre*.
Au drapeau : initialisez-la. Réglez tous les aspects graphiques.

Apparence

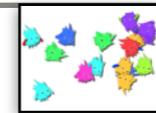
Événements

Variables

quand  est cliquémettre la taille à % de la taille initiale

annuler les effets graphiques

mettre à basculer sur le costume



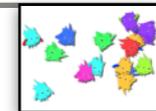
À part le drapeau vert, vous pouvez mettre les instructions dans l'ordre que vous voulez. Elles se déroulent trop vite pour que vous fassiez la différence.

Apparence

Événements

Variables





À la suite du programme de la fiche précédente, orientez le Gobo dans une direction au hasard. Faites-le ensuite avancer indéfiniment à la vitesse de *nombre*. Il doit rebondir sur les bords.

Mouvement

Contrôle

Opérateurs

Variables



nombre aléatoire entre 1 et 360

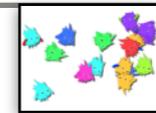
nombre

s'orienter à

répéter indéfiniment

rebondir si le bord est atteint

avancer de pas



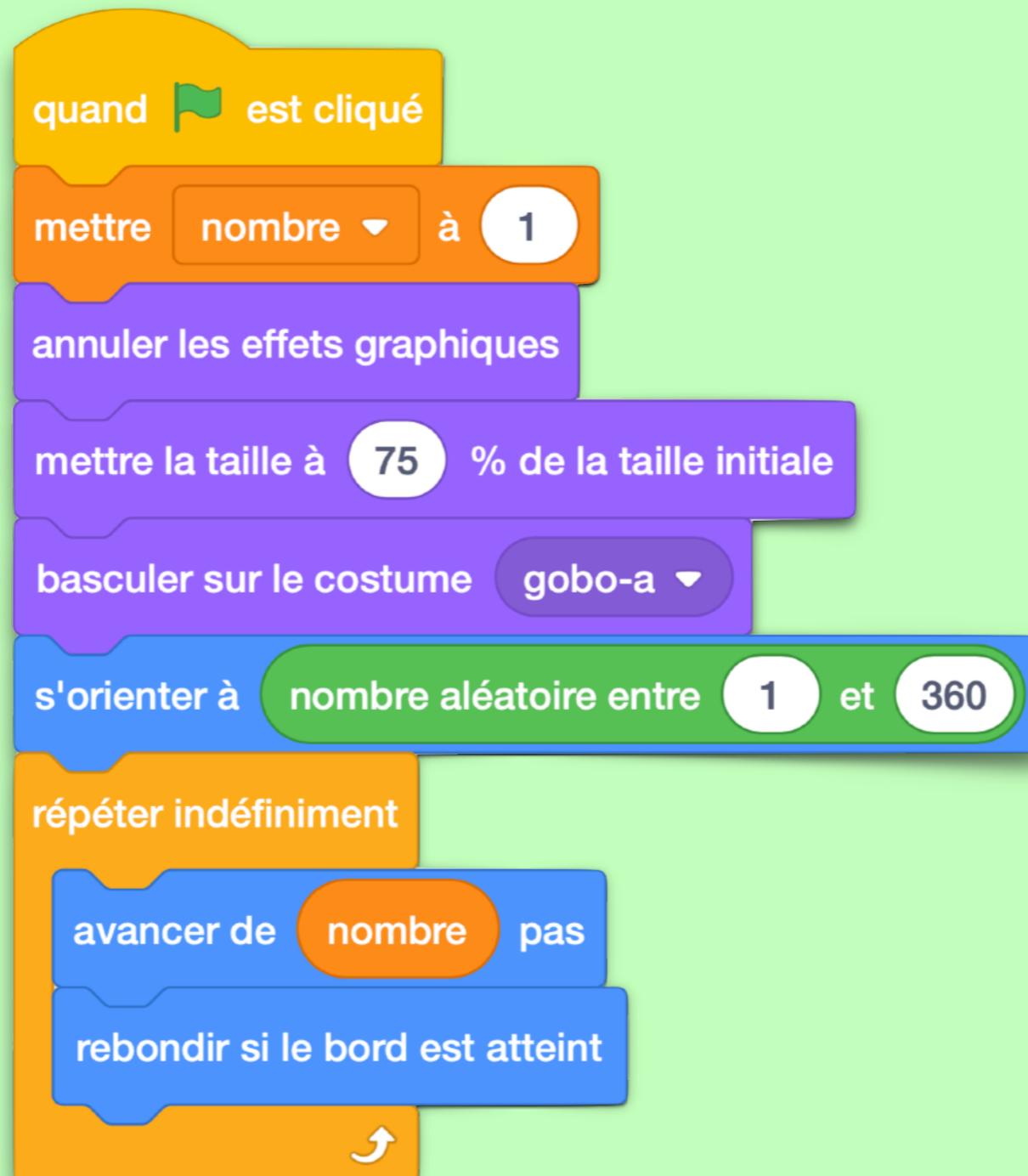
L'orientation d'un objet s'effectue à 360° pour un tour complet. Donc on doit choisir un nombre au hasard entre 1 et 360.

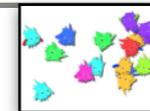
Mouvement

Contrôle

Opérateurs

Variables





Lorsque le joueur va cliquer sur un Gobo, le programme va vérifier s'il est zombie (costume numéro 2).

Si c'est le cas, on annonce la fin de la partie et score. Puis on prévient tous les autres clones normaux puis on arrête tous les scripts.

Sinon on crée un nouveau clone.

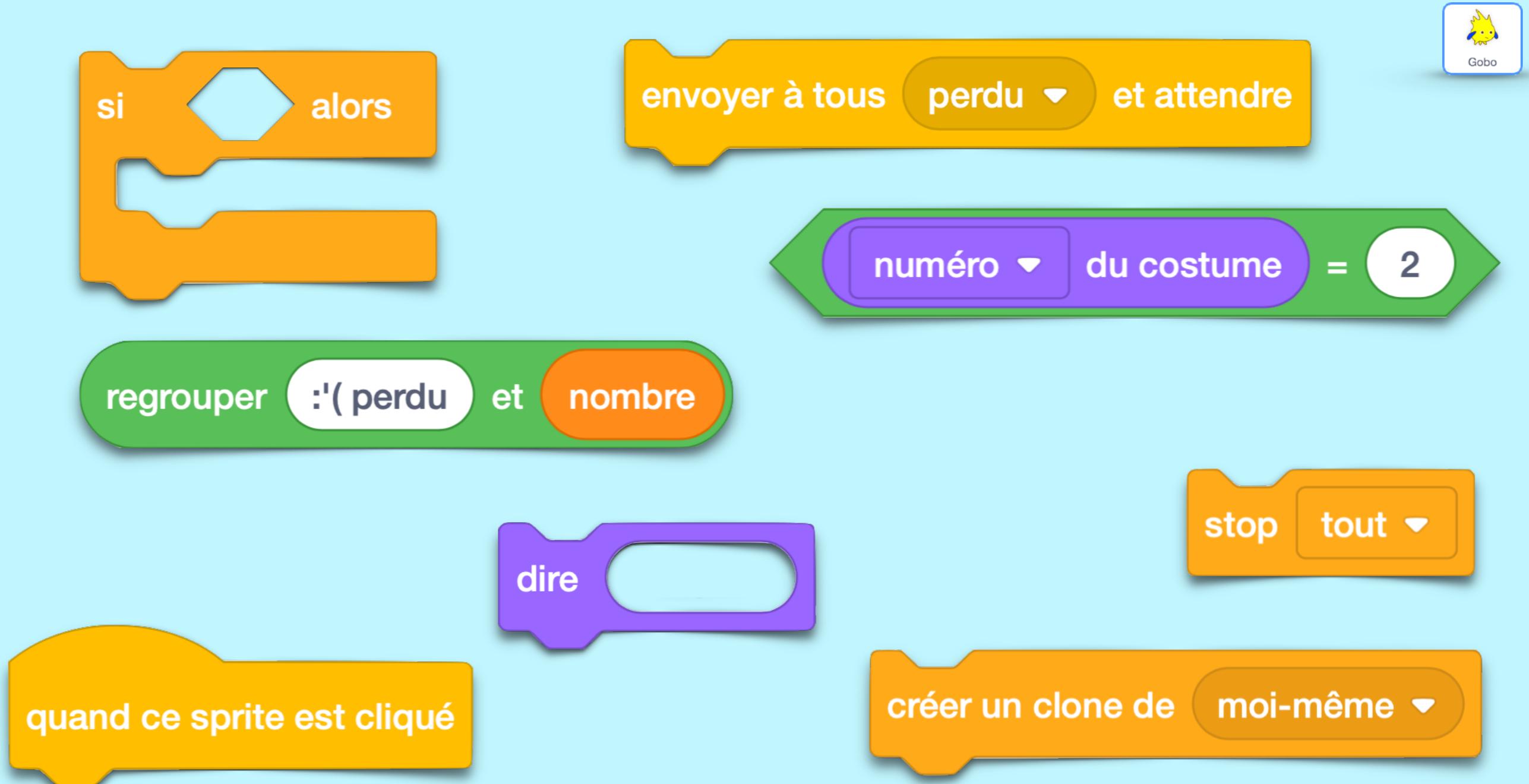
Apparence

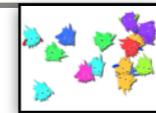
Événements

Contrôle

Opérateurs

Variables





Vérifiez bien le bon fonctionnement. Si vous cliquez sur le Gobo, un deuxième apparaît, qui lui, ne bouge pas.

Apparence

Événements

Contrôle

Opérateurs

Variables



quand ce sprite est cliqué

si

numéro ▼

du costume

=

2

alors

dire

regrouper

:'(perdu

et

nombre

envoyer à tous

perdu ▼

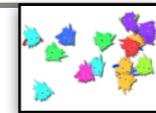
et attendre

stop

tout ▼

créer un clone de

moi-même ▼



Gérons maintenant l'apparition d'un clone de Gobo : changeons tout de suite sa couleur, ajoutons 1 à nombre (qui est aussi la vitesse de déplacement) et faisons lui prendre une autre orientation au hasard. Avant de le faire avancer comme le précédent Gobo, tirons au sort (1 chance sur 5) pour savoir si c'est un zombie. Si c'est le cas, mettons lui le deuxième costume.

Mouvement

Apparence

Évènements

Contrôle

Opérateurs

Variables

répéter indéfiniment

avancer de nombre pas

rebondir si le bord est atteint



nombre aléatoire entre 1 et 5 = 5

ajouter 30 à l'effet couleur

basculer sur le costume gobo-a2



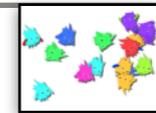
Gobo

quand je commence comme un clone

si alors

s'orienter à nombre aléatoire entre 1 et 360

ajouter 1 à nombre



C'est presque la même chose que le programme de la fiche 2. On ajoute juste la possibilité d'avoir un Gobo zombie avant de lancer le déplacement.

Testez le fonctionnement en cliquant sur plusieurs Gobos pour en voir plusieurs apparaître et parfois sont des zombies.

Mouvement

Apparence

Événements

Contrôle

Opérateurs

Variables

quand je commence comme un clone

ajouter 30 à l'effet couleur

ajouter 1 à nombre

si nombre aléatoire entre 1 et 5 = 5 alors

basculer sur le costume gobo-a2

s'orienter à nombre aléatoire entre 1 et 360

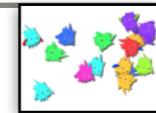
répéter indéfiniment

avancer de nombre pas

rebondir si le bord est atteint



Gobo



La réception d'un message *perdu* va provoquer la disparition progressive des Gobos normaux.

Quand le dernier aura disparu, le Gobo zombie touché pourra annoncer le score et terminer son script « Quand ce lutin est cliqué » de la fiche 3.

Apparence

Évènements

Contrôle

Opérateurs

Variables

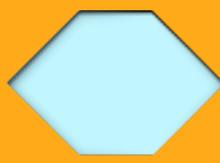


Gobo

ajouter **-1** à nombre ▼

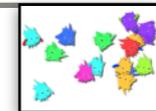
numéro ▼ du costume

quand je reçois perdu ▼

ajouter **2** à l'effet fantôme ▼si  alors= **1**répéter **100** fois

supprimer ce clone





La boucle de disparition dure un peu plus longtemps qu'il n'est nécessaire. Cela laisse un peu de temps (environ 3 secondes) entre la disparition des Gobos et l'affichage du score.

Apparence

Évènements

Contrôle

Opérateurs

Variables



quand je reçois perdu ▼

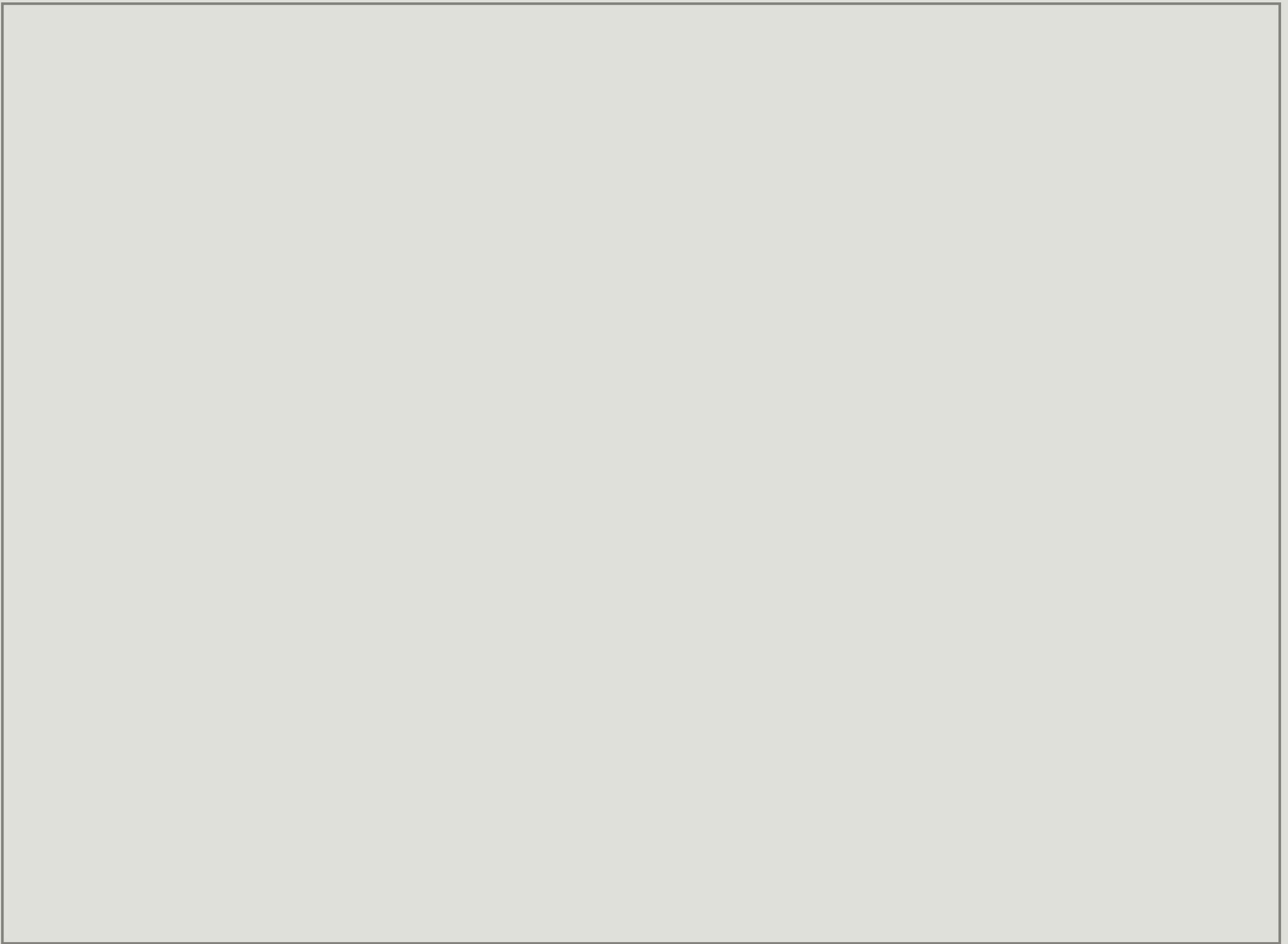
si numéro ▼ du costume = 1 alors

ajouter -1 à nombre ▼

répéter 100 fois

ajouter 2 à l'effet fantôme ▼

supprimer ce clone

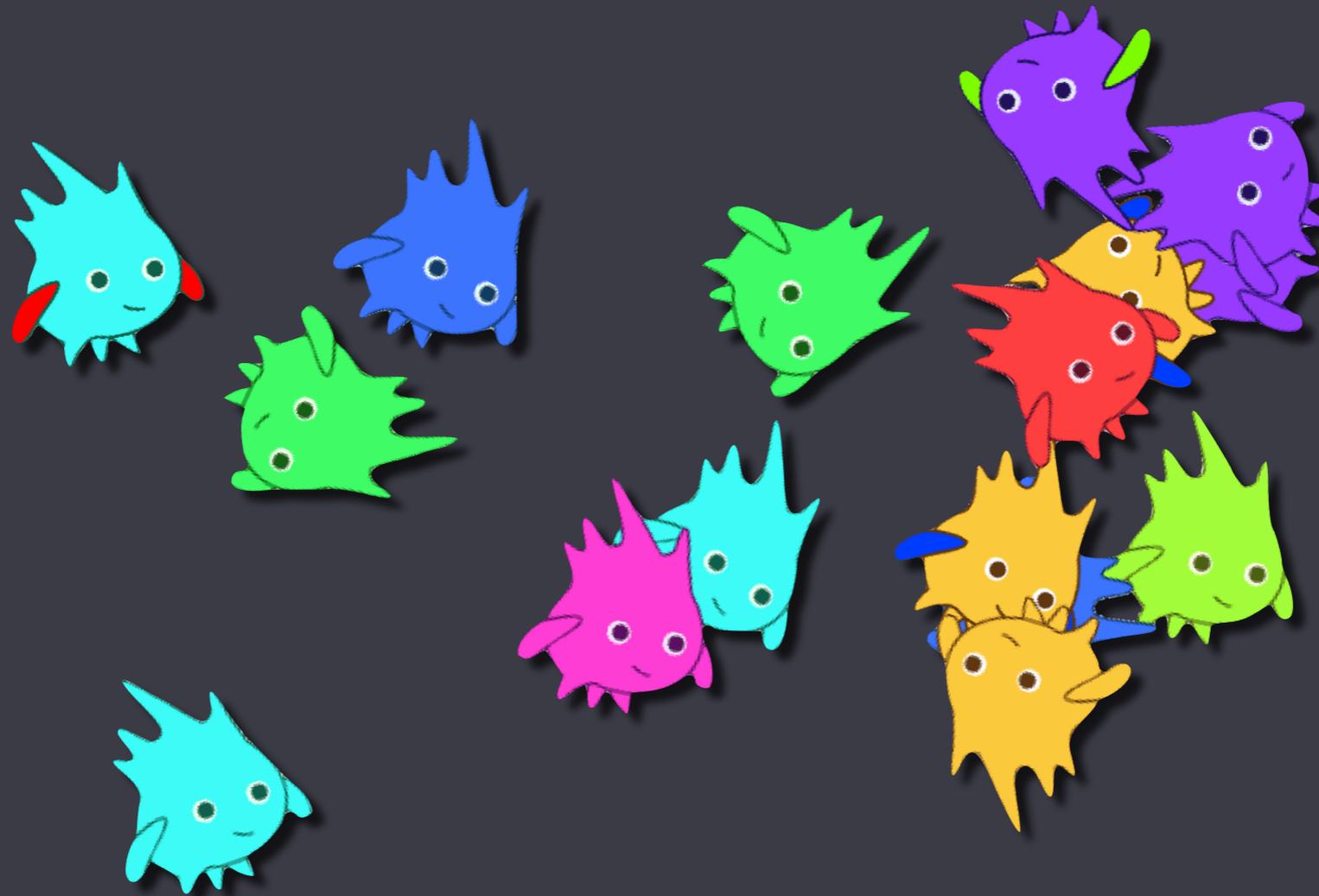




scratch.mit.edu



@SamChaTICE



Studio Scratch de départ

