3.0

scratch.mit.edu

@SamChaTICE

Studio Scratch de départ

PROJET

FICHES SCRATCH - LAVAZ

TRAVERSEZ SANS VOUS BRÛLER

DATE

JANVIER 2024

CIBLE

RÉSEAU CANOPÉ

Samuel Chalifour

Pour cette activité, vous devez activer l'outil Stylo de Scratch

Pour le lutin « Perso », on initialise tout ce qui concerne le stylo et la taille. Puis on écrit déjà la structure générale du jeu : on lance chacun des 5 niveaux par l'évènement « Allez ». Quand c'est terminé, on félicite le joueur.

Pour le lutin « Décor », on initialise bien au centre et on s'assure de mettre le costume sur Niveau0.

Mouvement

Apparence

Évènements

Contrôle

Stylo

mettre la couleur du stylo à

Perso

Décor

dire **Bravo ! Tu as passé toutes les épreuves !** pendant **5** secondes

basculer sur le costume **Niveau0**

envoyer à tous **Allez** et attendre

quand est cliqué

quand est cliqué

répéter **5** fois

effacer tout

mettre la taille à **50** % de la taille initiale

aller à x: **0** y: **0**

Forcément, pour l'instant on gagne sans jouer, ne vous inquiétez pas, le reste vient dans les autres fiches.

Mouvement

Apparence

Événements

Contrôle

Stylo

```
quand [drapeau] est cliqué
  effacer tout
  mettre la couleur du stylo à [bleu]
  mettre la taille à [50] % de la taille initiale
  répéter 5 fois
    envoyer à tous [Allez] et attendre
  dire [Bravo ! Tu as passé toutes les épreuves !] pendant 5 secondes
```

```
quand [drapeau] est cliqué
  basculer sur le costume [Niveau0]
  aller à x: [0] y: [0]
```

Quand « Perso » reçoit « Allez », on relève le stylo et on le place sur sa position de départ, puis on remet le stylo en position d'écriture. Ensuite on va répétez jusqu'à être sur le bord gauche de l'écran les instructions suivantes : expliquer comment on joue, attendre que Perso touche le pointeur de la souris, jouer alors le son « Hand clap » puis envoyer l'évènement « Avance ». Si on arrive sur le bord gauche, on change de couleur et on envoie le signal pour un « Nouveau » niveau.

Mouvement Apparence Sons Évènements Contrôle Capteurs Opérateurs **Stylo**

```

    dire "Attrapez-moi et guidez-moi vers la sortie." pendant 4 secondes
  
```

```

    attendre jusqu'à ce que
  
```

```

    touche le pointeur de souris ?
  
```

```

    envoyer à tous "Avance" et attendre
  
```

```

    envoyer à tous "Nouveau"
  
```

```

    < -238
  
```

```

    ajouter 20 à la couleur du stylo
  
```

```

    répéter jusqu'à ce que
  
```

```

    aller à x: 230 y: 0
  
```

```

    jouer le son "hand clap" jusqu'au bout
  
```

```

    quand je reçois "Allez"
  
```

```

    abscisse x
  
```

```

    relever le stylo
  
```

```

    stylo en position d'écriture
  
```

Ici encore, rien de concret dans le jeu, et comme « Perso » ne se déplace pas, la boucle est juste infinie. Vous devriez au moins voir la consigne et entendre le clap de départ.

Mouvement

Apparence

Sons

Évènements

Contrôle

Capteurs

Opérateurs

Stylo

quand je reçois Allez ▾

relever le stylo

aller à x: 230 y: 0

stylo en position d'écriture

répéter jusqu'à ce que abscisse x < -238

dire Attrapez-moi et guidez-moi vers la sortie. pendant 4 secondes

attendre jusqu'à ce que touche le pointeur de souris ▾ ?

jouer le son hand clap ▾ jusqu'au bout

envoyer à tous Avance ▾ et attendre

ajouter 20 à la couleur ▾ du stylo

envoyer à tous Nouveau ▾

Perso

Lorsque « Perso » reçoit le message « Avance », il va suivre le pointeur de la souris jusqu'à ce qu'il soit tout à gauche ou qu'il touche du rouge. Ensuite, si le rouge est touché, on crie avant de retourner au point de départ.

Mouvement

Apparence

Sons

Évènements

Contrôle

Capteurs

Opérateurs

répéter jusqu'à ce que

si alors

Perso

Décor

ou

aller à x: 230 y: 0

costume suivant

aller à pointeur de souris

couleur touchée ?

dire ARGH ! pendant 2 secondes

< -238

jouer le son scream-male1

abscisse x

couleur touchée ?

quand je reçois Avance

quand je reçois Nouveau

Tout est maintenant en place. On a construit le programme en partant du général et en allant vers les détails.

On peut maintenant ajouter des niveaux et d'autres fonctionnalités, et même faire bouger les décors.

Mouvement

Apparence

Sons

Évènements

Contrôle

Capteurs

Opérateurs

quand je reçois Avance ▾

répéter jusqu'à ce que

abscisse x < -238

ou

couleur touchée ?

aller à pointeur de souris ▾

si touchée ? alors

jouer le son scream-male1 ▾

dire ARGH ! pendant 2 secondes

aller à x: 230 y: 0

quand je reçois Nouveau ▾

costume suivant

scratch.mit.edu

[@SamChaTICE](https://twitter.com/SamChaTICE)

Samuel Chalifour