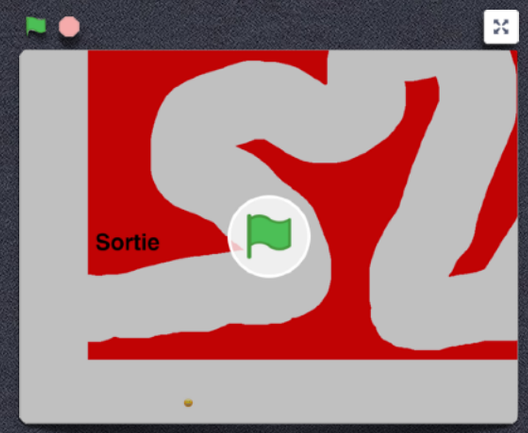
scratch.mit.edu

@SamChaTICE



Studio Scratch de départ

PROJET

FICHES SCRATCH - LAVAZ

TRAVERSEZ SANS VOUS BRÛLER

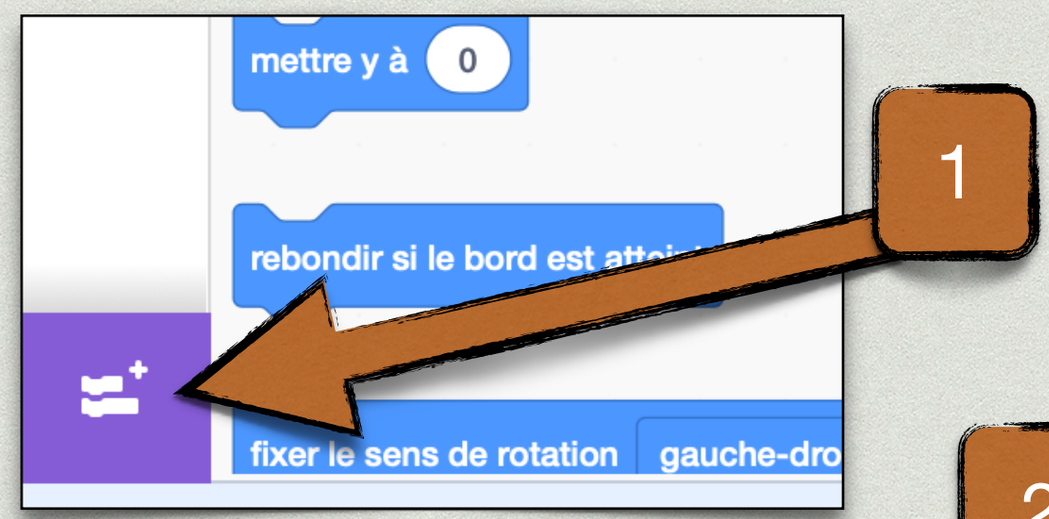
DATE JANVIER 2024

CIBLE RÉSEAU CANOPÉ

CC BY NC SA

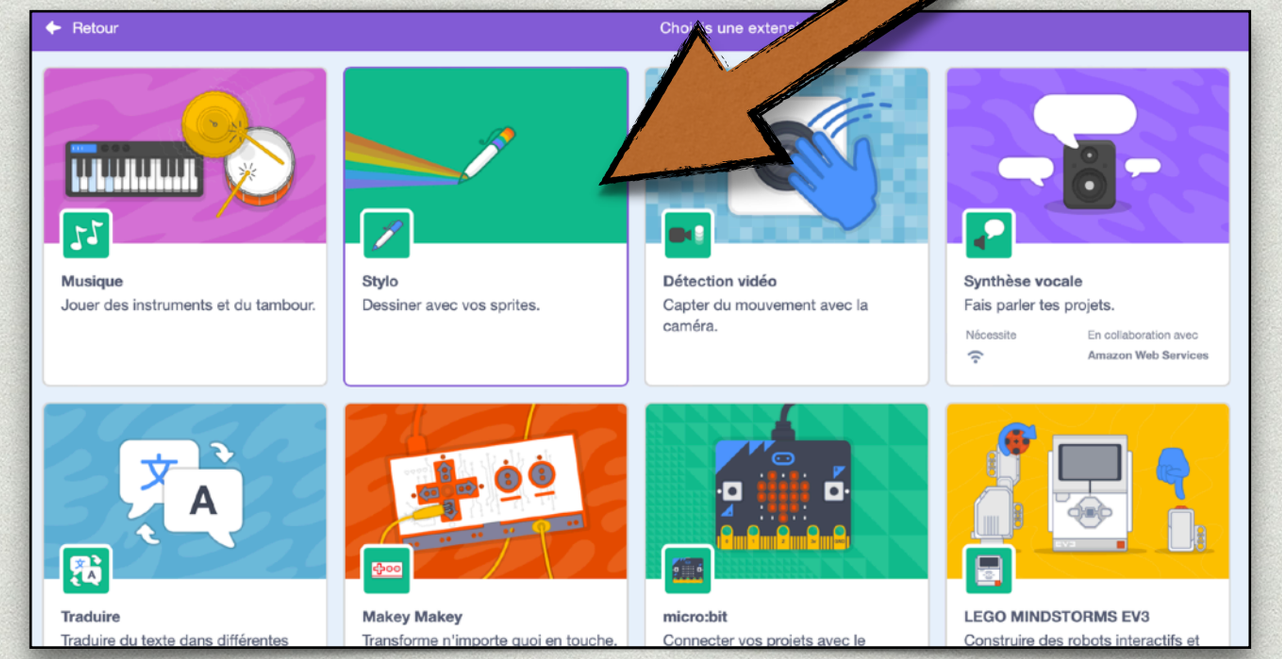
Samuel Chalifour

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

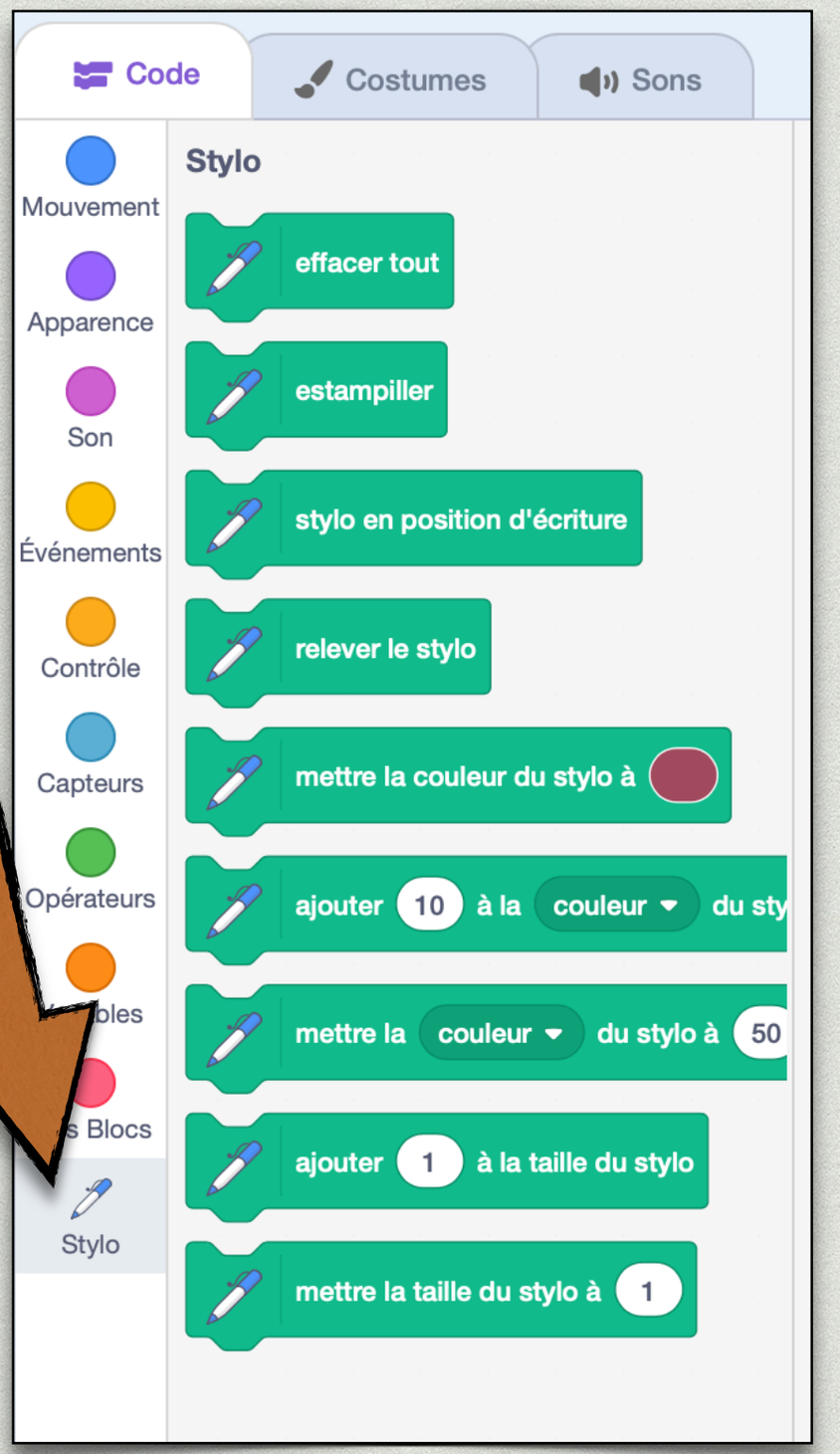


1

2



3



OBJECTIFS

Fiche 1

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

Perso

mettre la couleur du stylo à

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

envoyer à tous Allez et attendre

quand est cliqué

répéter 5 fois

effacer tout

mettre la taille à 50 % de la taille initiale

Décor

basculer sur le costume Niveau0

quand est cliqué

aller à x: 0 y: 0

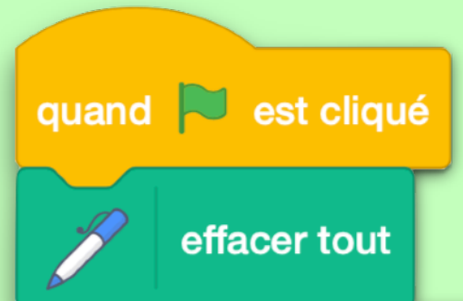
OBJECTIFS

Fiche 1

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

Mouvement | Apparence | Évènements | Contrôle | Stylo

Perso



Décor

OBJECTIFS

Fiche 2

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 signale pour un « Nouveau » niveau.

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

Perso

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

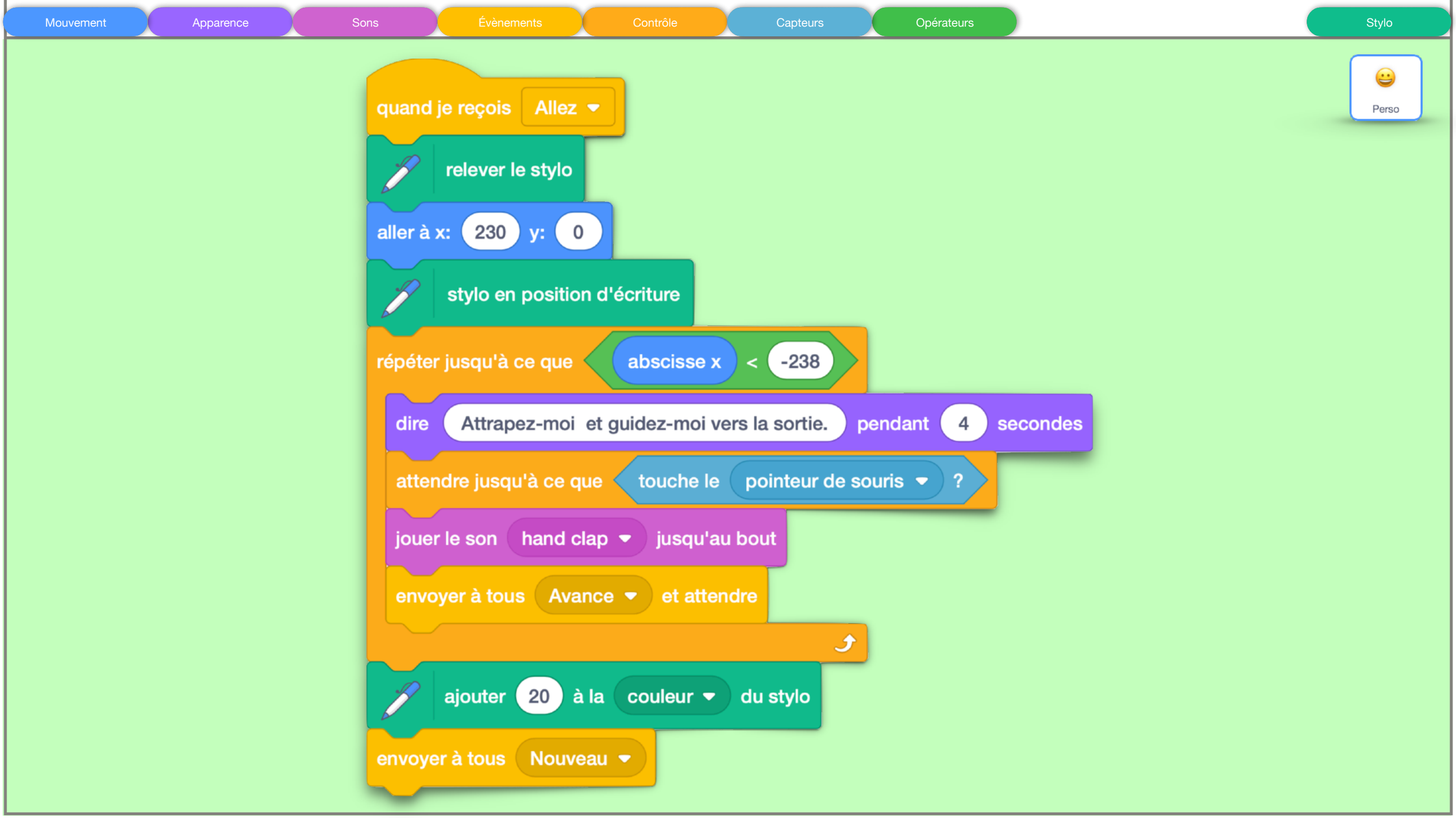
quand je reçois [Allez ▾]

abscisse x

relever le stylo

stylo en position d'écriture

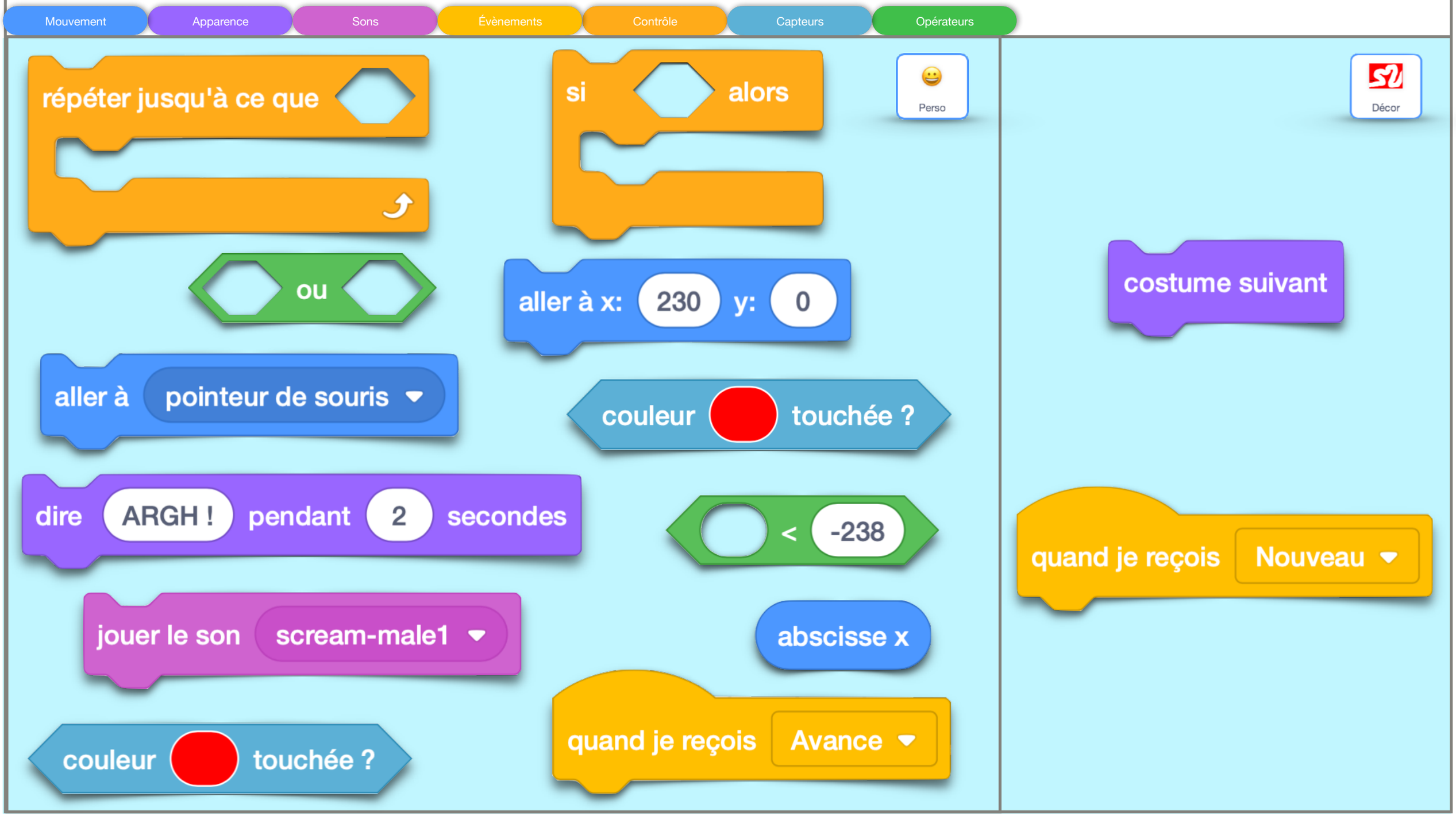
Ici encore, rien de concret dans le jeu, et comme « Perso » ne se déplace pas, la boucle est juste infinie. Vous devriez au moins voir la consigne et entendre le clap de départ.



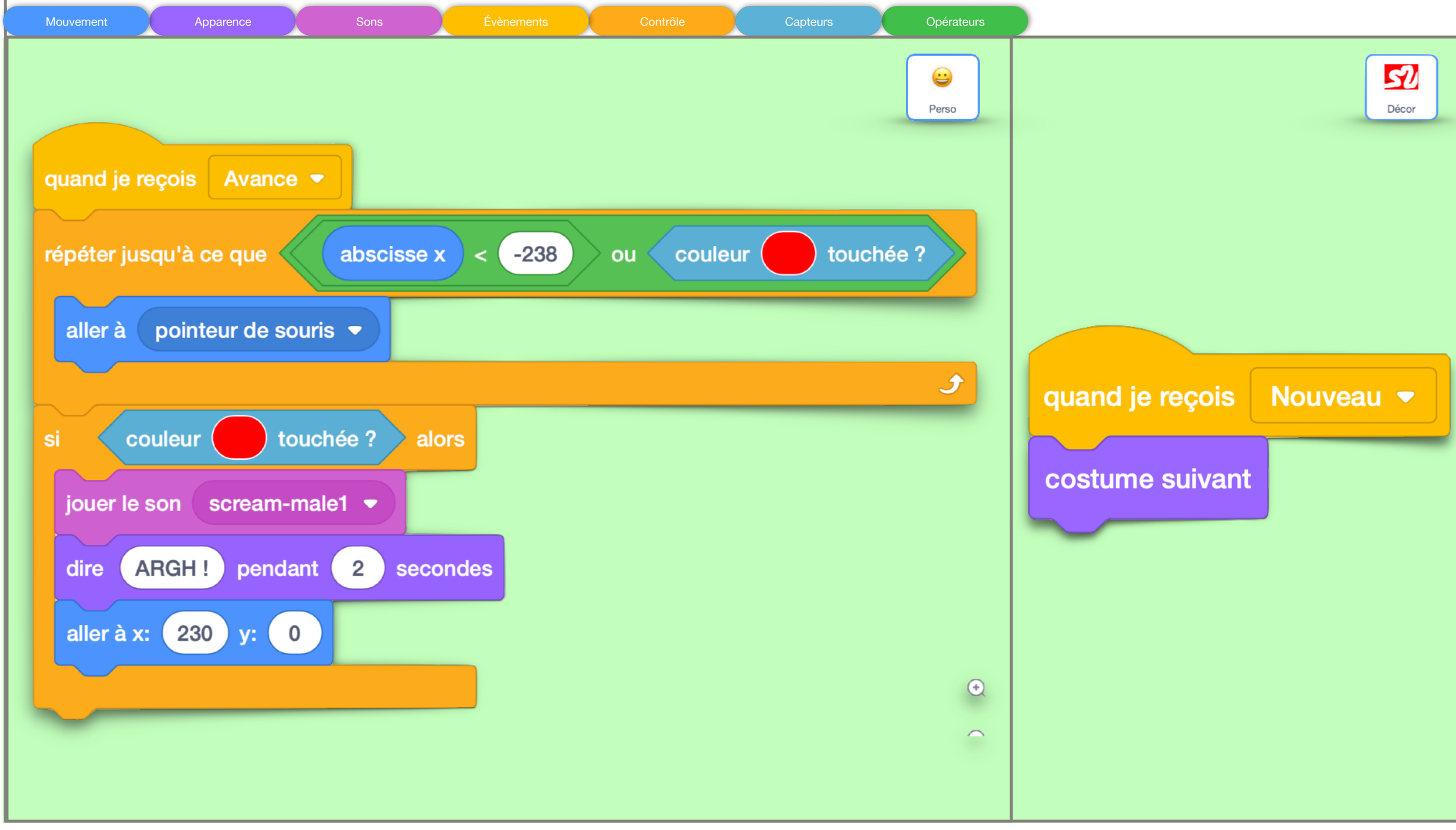
OBJECTIFS

Fiche 3

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.

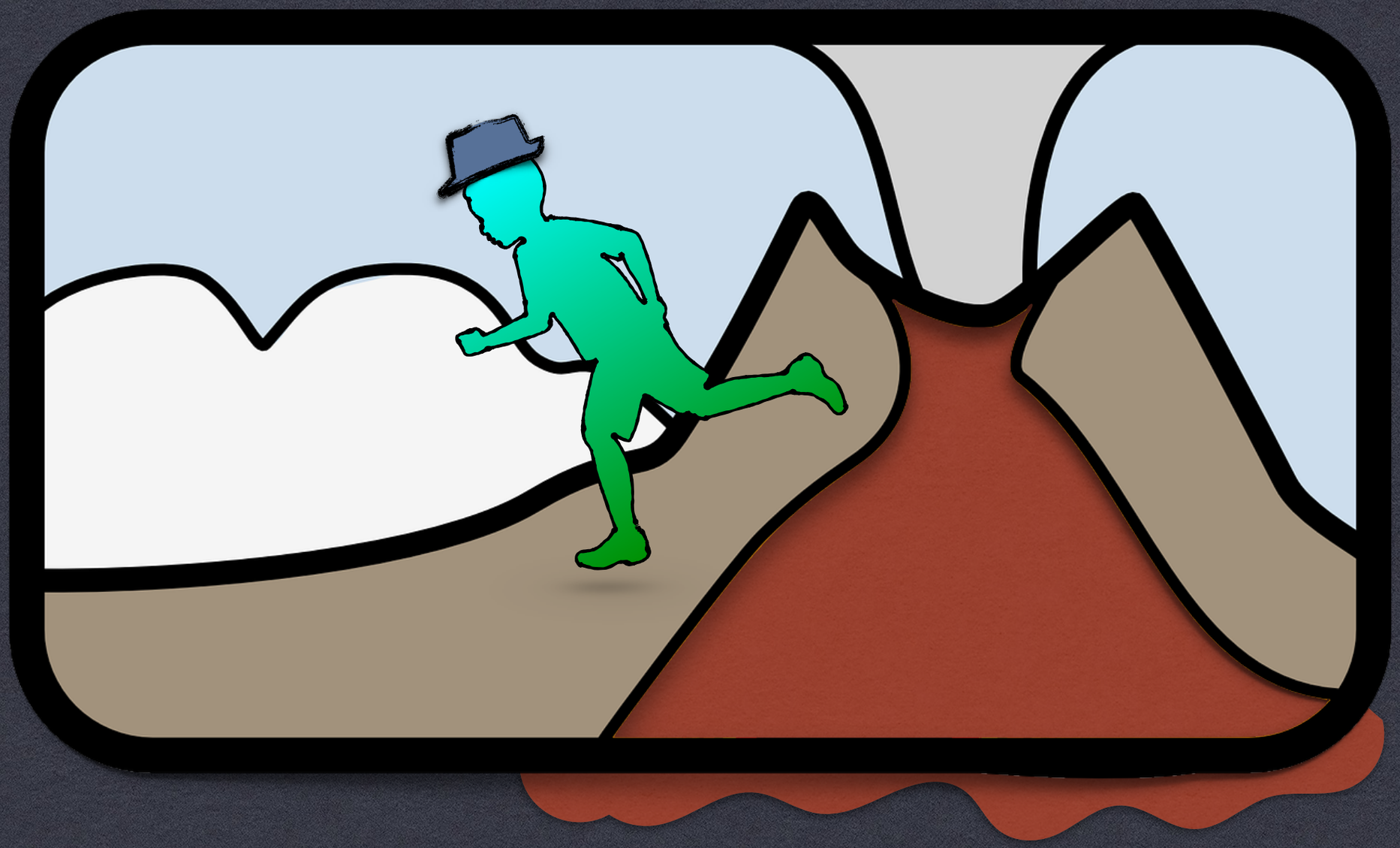


Tout est maintenant en place. On a construit le programme en partant du général et en allant vers les détails.
On peut maintenant ajouter des niveaux et d'autres fonctionnalités, et même faire bouger les décors.



scratch.mit.edu

@SamChaTICE



Samuel Chalifour