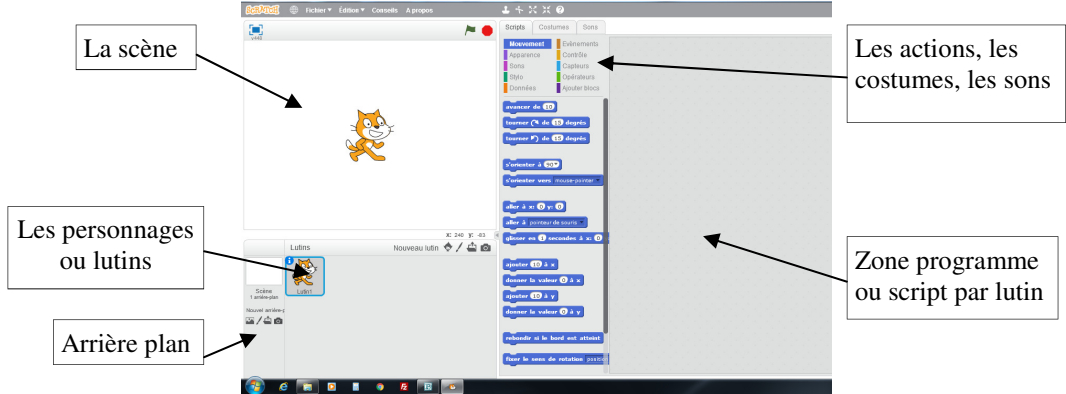


Démarrer le logiciel Scratch :



Aller dans *Evènements*



Placer le 'drapeau' vert dans la zone programme

Aller dans *Contrôle*

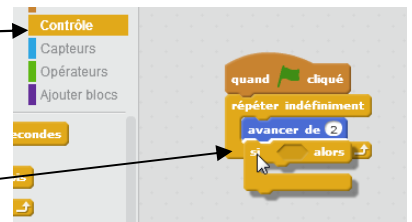


Placer le 'répéter indéfiniment' dans la zone sous 'le drapeau'

Aller dans *Mouvement*



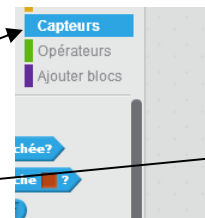
Aller dans *Contrôle*



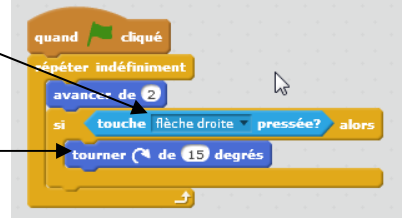
Placer le 'avancer' dans la zone dans la boucle répéter

Placer un 'si Alors' dans la boucle sous 'avancer' et régler le 'avancer de 2'

Aller dans *Capteur*



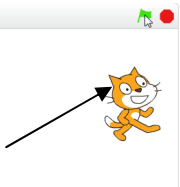
Dans 'touche' prendre 'flèche droite'



Placer un 'touche pressée' dans la condition du 'Si alors'

Dans les actions mouvement placer 'tourner vers la droite'

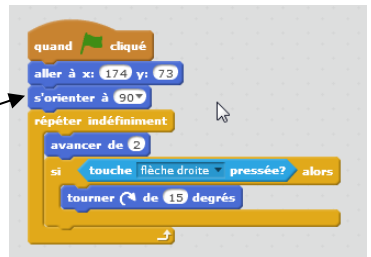
Essayer déjà ce programme avec le drapeau vert au dessus de la scène. Et le stop pour arrêter. On remarque que le chat n'est plus au centre. On va rajouter une position initiale.



Aller dans *Mouvement*

Placer 'aller à' et 's'orienter à' sous l'évènement drapeau

Régler ensuite x et y à 0, puis orienter à 90° droite



Rajouter toutes les *Contrôles, capteurs et mouvement* suivants :

'Si flèche gauche tourner vers la gauche de 15'

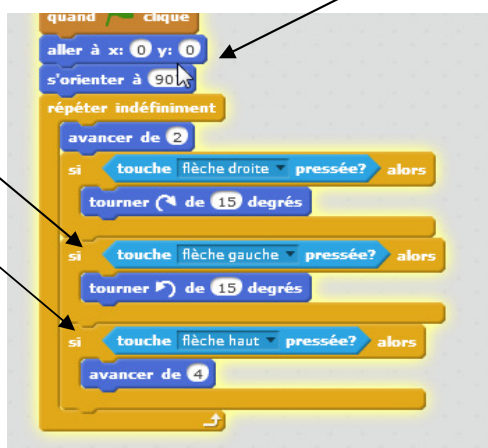
'Si flèche haute avancer de 4'

Puis tester les modifications apportées.

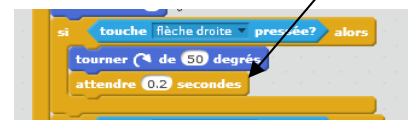
Augmenter les angles à 50°

Et essayer à nouveau.

On remarque que la rotation est trop rapide. Il faut ajouter une pause



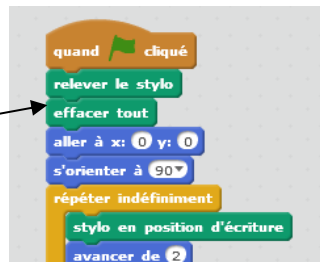
Dans les *contrôles*, ajouter un 'attendre 0.2 seconde' après chaque rotation



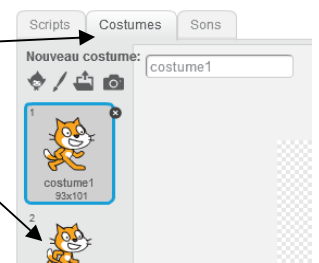
Dans *Stylo*, ajouter un 'stylo en écriture' au début du répéter



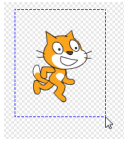
Faites plusieurs essais, drapeau et stop, on peut voir que les dessins restent. Il faut aussi au départ tout effacer et relever le stylo.



Ensuite aller dans l'onglet 'costumes' Et choisir le costume 2



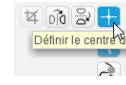
Sélectionner tout le chat avec la souris



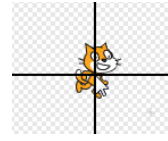
Rétrécir sa taille avec le coin



Redéfinir le centre du costume



Déplacer le centre de la croix approximativement au centre du chat

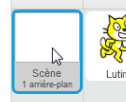


Icône pot de peinture

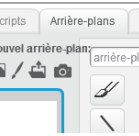
Recoloriez le chat



Aller dans scène arrière plan

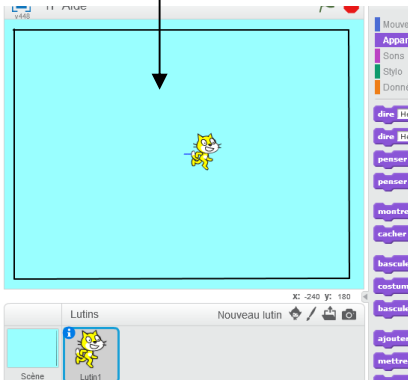


Puis l'onglet Arrière plan

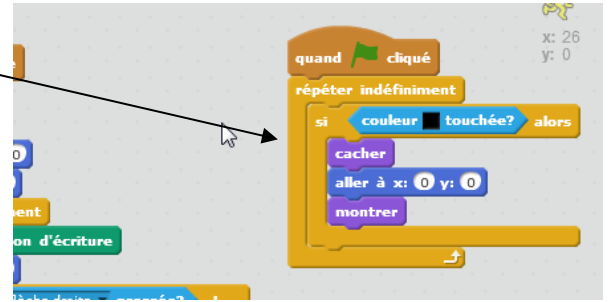


Appliquer une couleur claire en arrière plan et faire un carré noir sur les contours et revenir au script du lutin1

Ce qui donne :



Reproduire le sous programme suivant, les fonctions 'cacher' et 'montrer' sont dans 'Apparence'



Tester les résultats obtenus.

SUJET TP1 :

Réaliser avec 2 vaisseaux, pour deux joueurs : Chaque joueur dirige un vaisseau, qui laisse une traînée derrière lui et si un des vaisseaux coupe le trait d'un des 2 vaisseau, ou si il sort de l'écran, il perd.

- point de départ dans les angles, directions de départ opposées
- Deux vaisseaux identiques de couleur différente
- 1° joueur avec les flèches dte, gche, haut
- 2° joueur avec Q,S,Z
- Changements de direction à angle droit
- Quand un vaisseau perd, il change de costume en une étoile et le jeu s'arrête
- Rajouter un bord dans l'arrière plan de même couleur que les traits.

