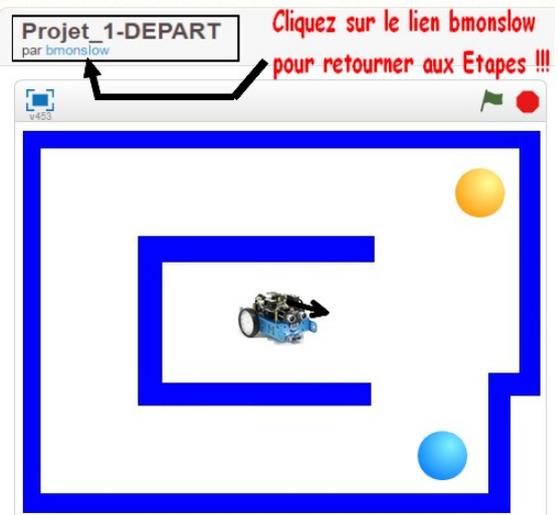




4= Très bonne maîtrise ; 3 = maîtrise satisfaisante , 2 = maîtrise fragile ; 1= maîtrise insuffisante

IP 2.3 -Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par...				
OTSCIS 2.2 -Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils numérique... /SCRATCH				



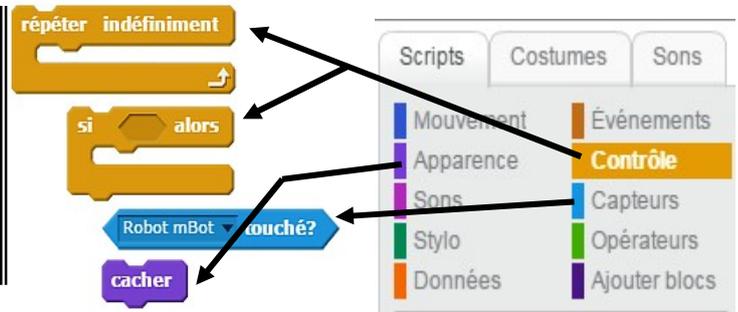
Travail collectif par binôme ou en îlot

- Lancement du travail à partir de scratch en Ligne à l'adresse <https://scratch.mit.edu/users/bmonslow/>

=> A partir du lien sur le fichier **Projet_1-DEPART**, procédez à toutes les demandes de rectification du projet initial EN passant par les Etapes 1, 2,3 et 4, pour en arriver à l'Etape-5 FINALE ?

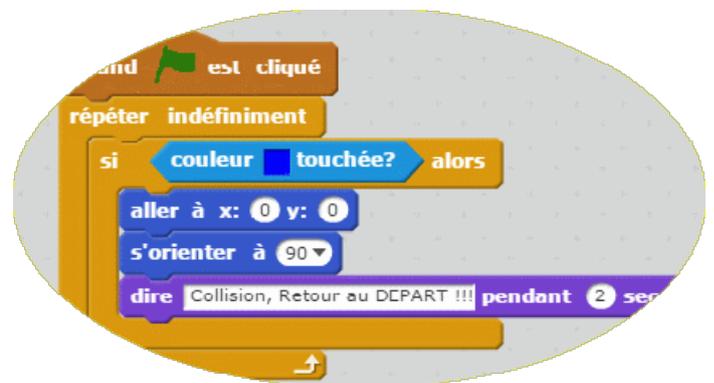
1°) -Etape DEPART : (dans le script des balles)

Rajouter aux balles, juste après montrer", l'instruction conditionnelle "si Robot-mBot touché alors cacher"



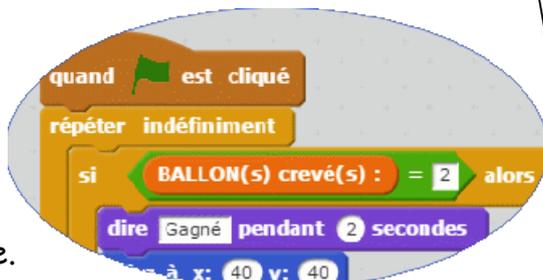
2°) -Projet 1-Etape1 : Algorithmme à obtenir... (dans le script du lutin « Robot-mBot »)

- Quand drapeau cliqué (à créer à coté)
- Répéter indéfiniment :
 - * Si couleur bleu touchée
 - Alors => Aller à l'origine (x=0 ; y=0)
 - ⇒ S'orienter à 90° (vers l'EST, le 0° étant le NORD)
 - Rajouter un message Collision /2sec.



3°) -Projet 1-Etape2 : (nouveau bloc Quand Drapeau cliqué)

- Dans le script du lutin « Robot-mBot » :
- Créer la variable « BALLON(s) crevé(s) »
 - Mettre la variable à 0 dans le bloc initialisation
 - Conditionner dans un nouveau bloc événement, la fin du programme.



Dans le script des lutins « Balles » :

- Après « Cacher » du premier bloc, rajouter (à ajouter aux blocs existants)



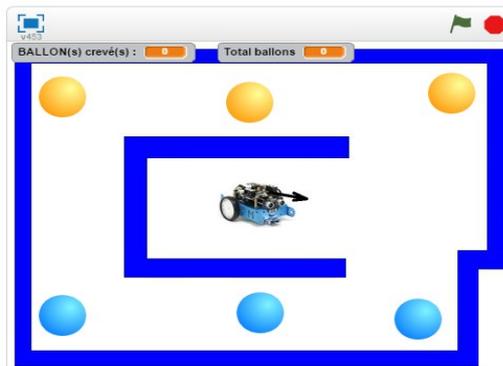
4°) -Projet 1-Etape3 : Mise en situation

Avant le lancement du programme, six ballons au maximum peuvent être disposés sur le labyrinthe. Il suffit avant de cliquer sur le drapeau de cliquer sur ceux que l'on ne veut pas conserver.

Le programme doit alors vous demander le nombre de balles restantes sur le plateau.

Ce même nombre servira ensuite à déterminer la fin

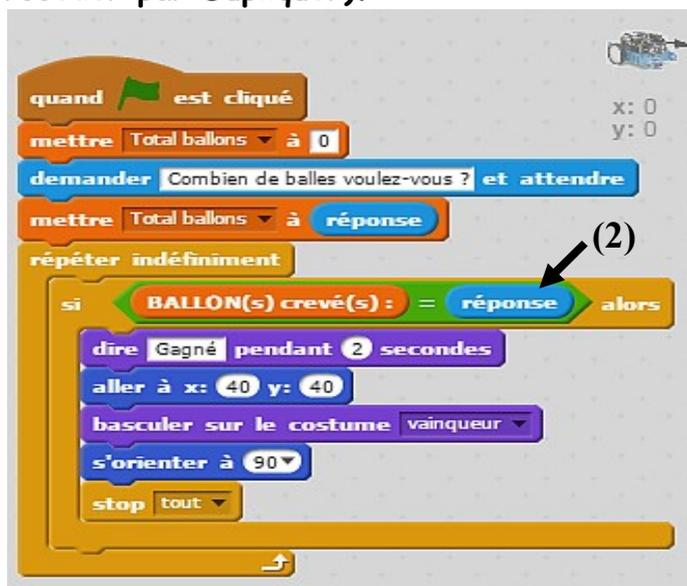
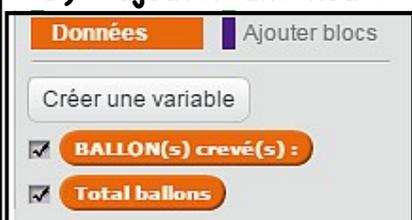
du jeu sur le même principe qu'à l'étape précédente...



A)-Dupliquer quatre Lutins Balles » pour les disposer comme ci-dessus (procéder par Dupliquer).

B)-Rajouter une nouvelle variable

« Total ballons »

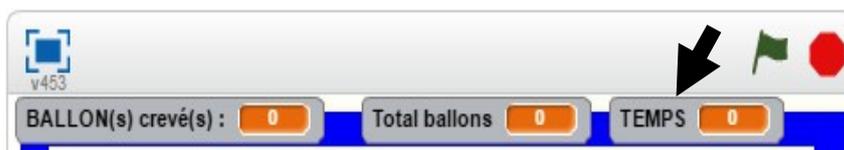


C) -Dans le script du lutin « Robot-mBot »

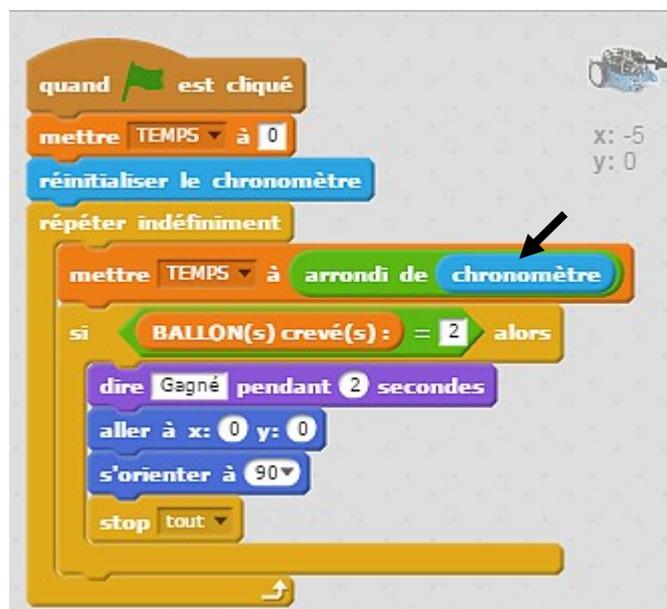
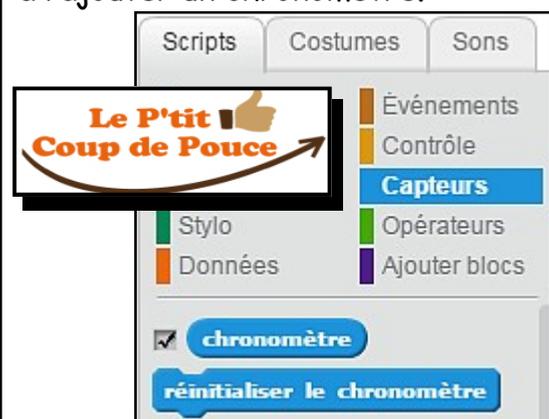
La variable doit être initialisée à zéro pour ensuite prendre la valeur saisie(1).

La réponse(2) doit également être prise en référence pour désigner la partie gagnée.

5°) -Projet 1-Etape4 : Pour cette dernière étape, le travail consiste à rajouter un chronomètre.



==> Le chronomètre se trouve dans les blocs CAPTEURS !!!

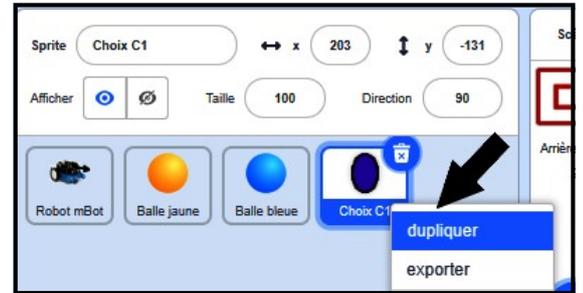


Il faut rajouter une variable TEMPS visible et arrondir la valeur du chrono en secondes...

Remarque : N'oubliez pas de cocher la case qui permettra de rendre visible le chronomètre au coté des variables.

6°) -Projet 1-Etape5 : Mise en situation

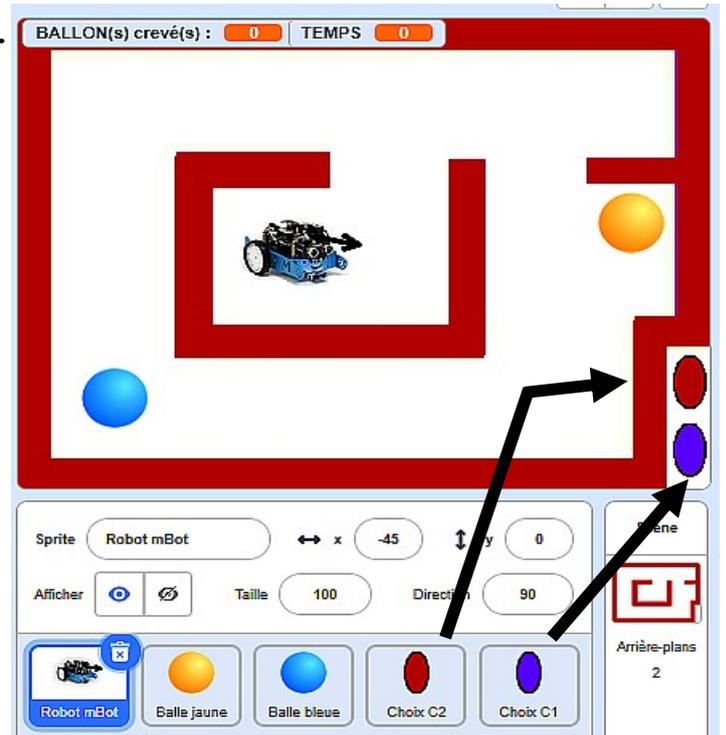
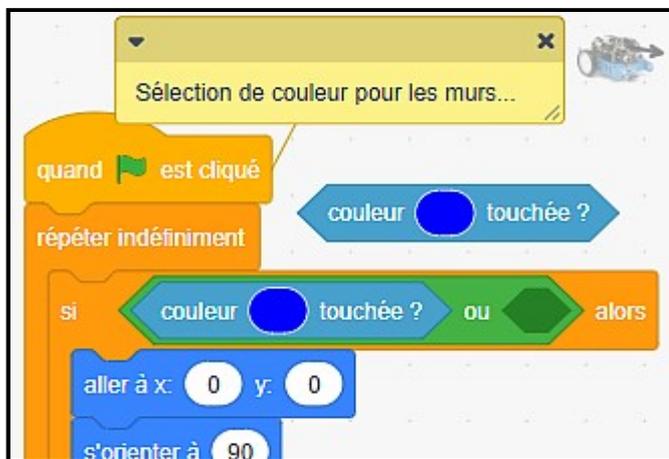
Pour ce travail, vous disposez d'un second parcours rouge en arrière plan de scène. Indépendamment de tout le reste vous devez alors rajouter une sélection possible du parcours en début de programme s'effectuera sur deux nouveaux lutins (du même type mais de couleur différente).



La sélection du circuit 1 ou 2 s'effectuera en cliquant sur l'un des deux lutins.

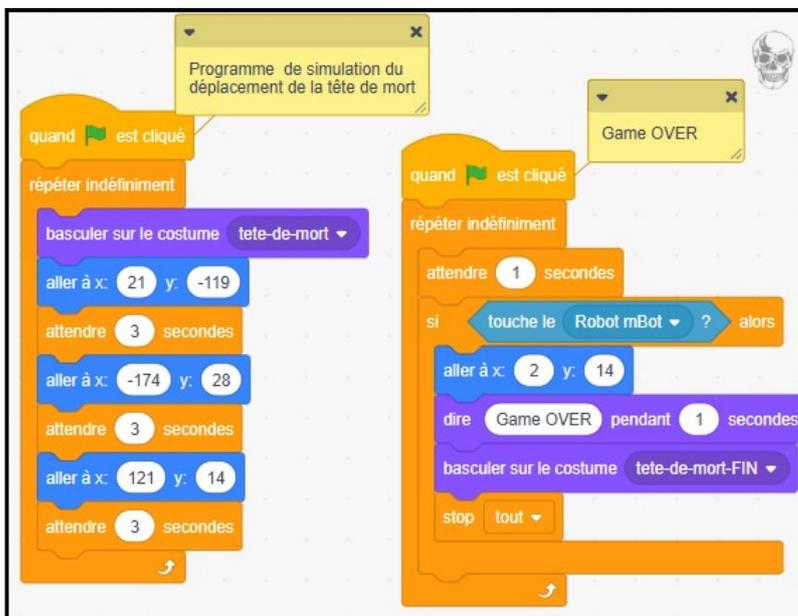
1- Il vous reste à créer le second...

2- Vous devez également compléter l'opérateur OU pour les deux couleurs à ne pas toucher dans vos déplacements. ...



7°) -Projet 1-Etape6 : Vous devez disposez d'une tête de mort mobile (à intervalle de Temps de 3 secondes) que vous disposerez sur le passage de Robot Mbot, au nombre de trois ou quatre maximum et qui apparaitront à tour de rôle.

Quand ce dernier lutin sera touché par Robot Mbot, c'est GAME OVER qui doit s'afficher 2 secondes (puis "stop tout" dans contrôle).



Vous faites à présent partie de la grande famille des SCRATCHEURS !!!