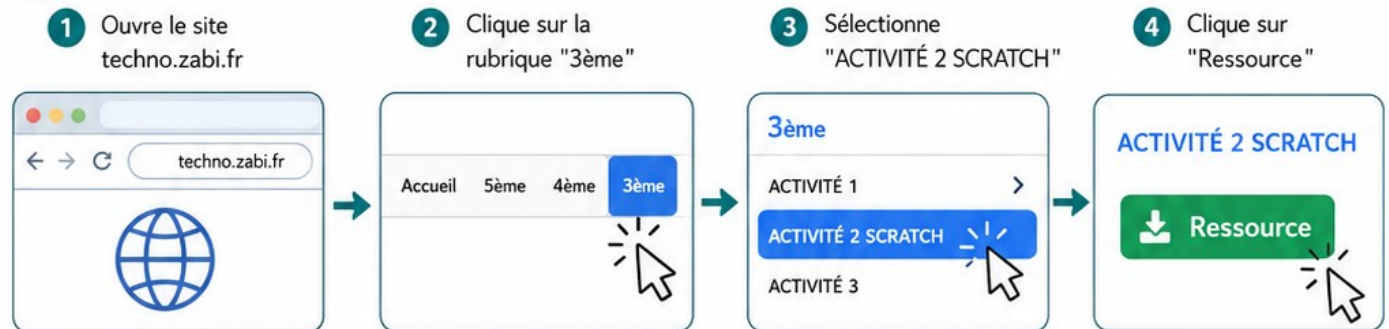


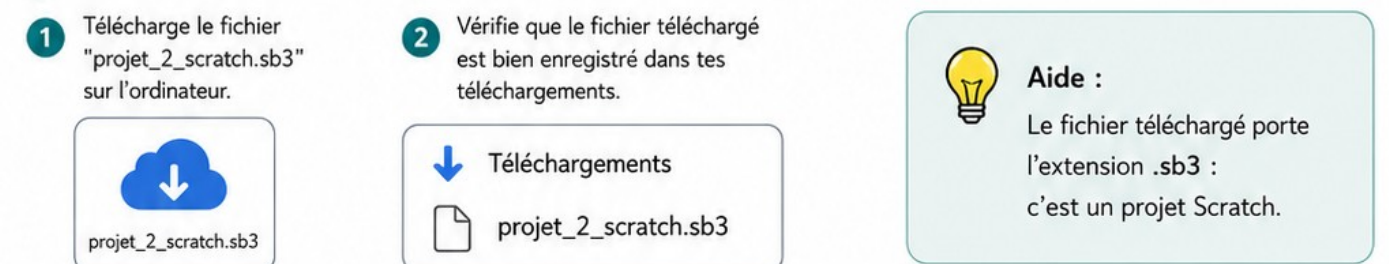
PRÉPARER L'ACTIVITÉ SCRATCH

Objectif : télécharger le fichier du projet et l'ouvrir dans Scratch avant de commencer l'activité.

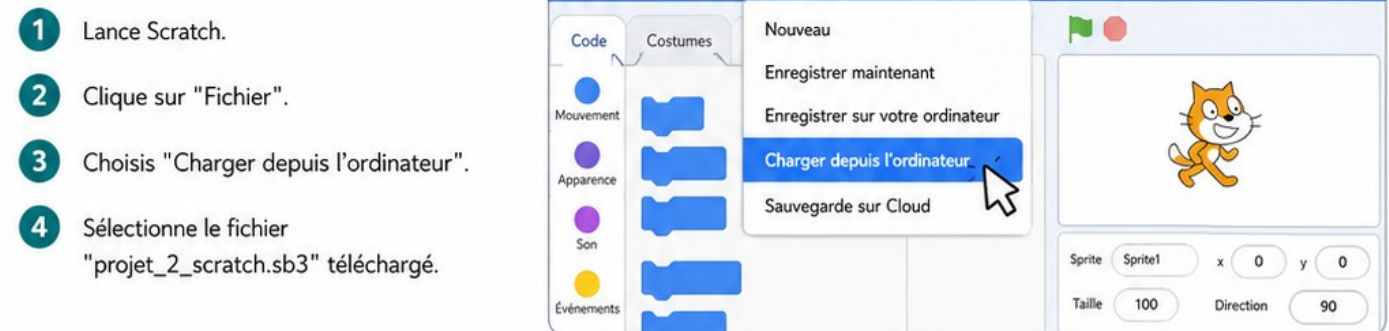
1 Accéder au site



2 Télécharger le fichier du projet



3 Ouvrir le projet dans Scratch



Étape terminée !

Le projet est ouvert dans Scratch.
Tu es maintenant prêt à démarrer l'activité.



Avant de commencer,
vérifie que le fichier du projet
est bien ouvert dans Scratch.



EXERCICE : LE DINOSAURE EN ACTION

2 Le décor défile

Reproduis le script ci-dessous pour faire défiler le décor et donner l'illusion que le dinosaure avance.



1 Quel est le rôle de ce script ?

.....

.....

2 Pourquoi utilise-t-on deux arrière-plans différents ?

.....

.....



Aide : Observe ce qui se passe lorsque les deux arrière-plans s'affichent en alternance.

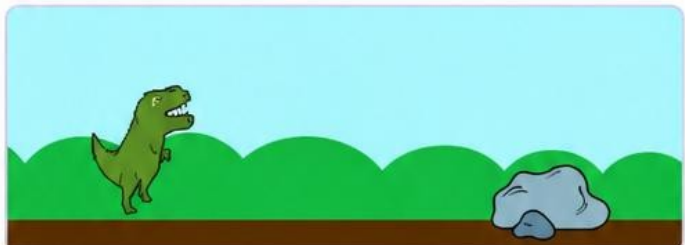
3 Ajouter un obstacle

Nous allons ajouter un rocher qui servira d'obstacle sur lequel le dinosaure devra sauter.

1 Ajoute un nouvel objet : un rocher.



2 Place le rocher sur la scène.



3 Ajoute le script suivant au rocher pour qu'il défile avec le décor.



1 Quel bloc permet de faire se déplacer le rocher vers la gauche ? De combien de pixels se déplace-t-il à chaque répétition ?

.....

.....

2 Que se passe-t-il lorsque le rocher atteint le bord droit de l'écran ?

.....

.....



Aide : Le bloc "touche le bord ?" permet de détecter les bords de l'écran.



Étape terminée !

Le décor défile et un rocher apparaît comme obstacle.

Prochaine étape : faire en sorte que le dinosaure ne passe pas à travers l'obstacle !



EXERCICE : LE DINOSAURE EN ACTION



Objectif : Programmer un dinosaure qui marche et qui saute, puis ajouter un décor.

1 Le dinosaure marche

Reproduis le script ci-dessous pour faire marcher le dinosaure.



1 Une fois le code reproduit, que constates-tu ?

.....

.....

2 Quel paramètre peux-tu modifier pour que le dinosaure se déplace plus vite ?

.....

.....



Aide : Pense au bloc qui contient le temps d'attente.

2 Le dinosaure saute

Reproduis le script ci-dessous pour que le dinosaure saute quand on appuie sur la touche espace.

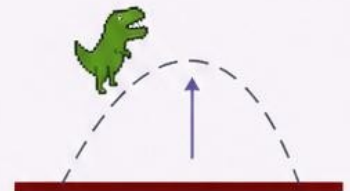


À toi de jouer !

Teste ton programme :
appuie sur la touche ESPACE.
Que se passe-t-il ?

.....

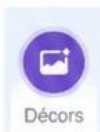
.....



3 Ajouter un décor

Nous allons maintenant ajouter un décor à notre jeu.

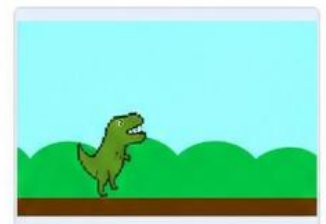
1 Clique sur l'onglet Décor.



2 Dans la bibliothèque, sélectionne le décor suivant.



3 Le décor est maintenant ajouté à ton projet.



Étape terminée !

Appelle le professeur pour lui montrer ton projet et recevoir la suite des instructions.

