

Apprendre à programmer avec Scratch

Avec le jeu du poussin

1 Préparation du programme

En classe, nous avons visionné le déroulement d'un petit jeu tout simple : « le poussin qui saute au dessus des œufs » et nous avons décrit les différentes actions que nous pouvions observer.

Le programme est disponible ici : <https://scratch.mit.edu/projects/905742564>

1.1 Décrire les comportements des objets

Et à l'aide de phrases complètes, décris leurs comportements. Attention, certains objets peuvent avoir deux comportements.

Le poussin

Le poussin saute quand le joueur appuie sur une touche du clavier.

Pour sauter, il monte et puis il descend.

Les œufs (deux comportements)

Le message « perdu »

Décrire le comportement de la variable SCORE

2 La programmation du jeu avec Scratch

2.1 Les déplacements des objets (sprites)

Décris ce qu'il se passe quand on clique sur ces blocs :

Ajouter 20 à Y

Ajouter -20 à Y

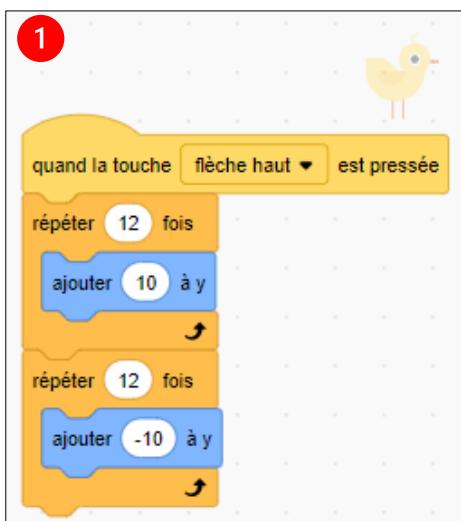
Ajouter 20 à X

Ajouter -20 à X



2.2 Le saut du poussin

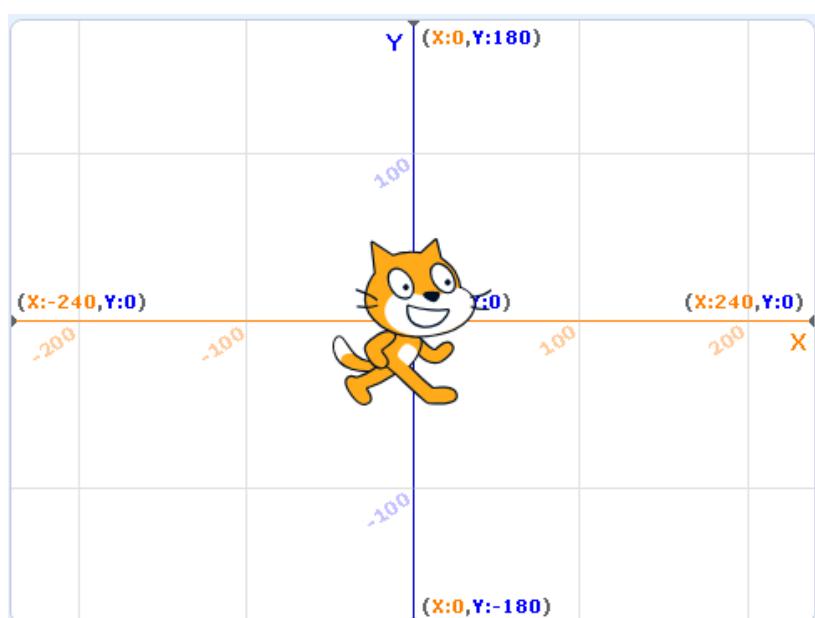
Le saut du poussin a été programmé comme ceci :



Est-ce qu'on aurait pu le programmer comme ceci ?
Oui/Non ? Pourquoi ?



2.3 Se repérer sur la scène de Scratch



Pour se repérer sur la scène de Scratch, on utilise un repère basé sur un axe horizontal X et un axe vertical Y.

Le point central a pour coordonnées :
x : 0 et Y : 0

Entraîne-toi à lire des coordonnées et à placer des points à l'aide de la grille suivante. Les valeurs sont toutes arrondies à la dizaine.

