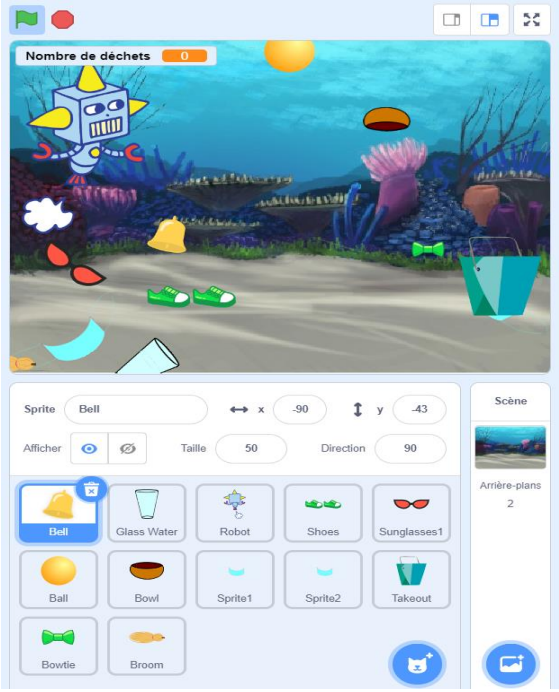
Scratch pour les 8 émes

Robot nettoie l'océan

On va programmer un simple jeu dont lequel, un robot essaye de ramasser les déchets de l'Océan qui se montre à chaque fois dans une position <u>aléatoire</u>.



Activité 6

1. Lancer **Scratch 3** et supprimer le lutin existant.
2. Importer l'arrière-plan : « **underwater2 ».**
3. Importer **8** sprites (déchets).
4. Réduire la taille selon le besoin.
5. Dessiner un nouveau sprite : **« Bavette »**.
6. Dupliquer ce sprite.
7. Importer le sprite : **« Takeout »**.

Coding

1. <u>Le sprite « Robot » :</u>

Quand le drapeau vert est cliqué :

- « **Robot** » dit : **« Un grand travail m'attend !!! »**.
- Jouer le son : **« Computer Beep »**.
- Mettre « **Robot** » lié au **pointeur de la souris**.
- « **Robot** » change de costumes.

2. <u>Les sprites « Déchets » :</u>

Quand le drapeau vert est cliqué :

- Position aléatoire
- **Si** touche **« Robot »** alors
  - Glisser vers **« Takeout »**.
  - Cacher
  - Ajouter 1 à **Nombre de déchets**.

Vous devez créer **<u>une variable</u>**

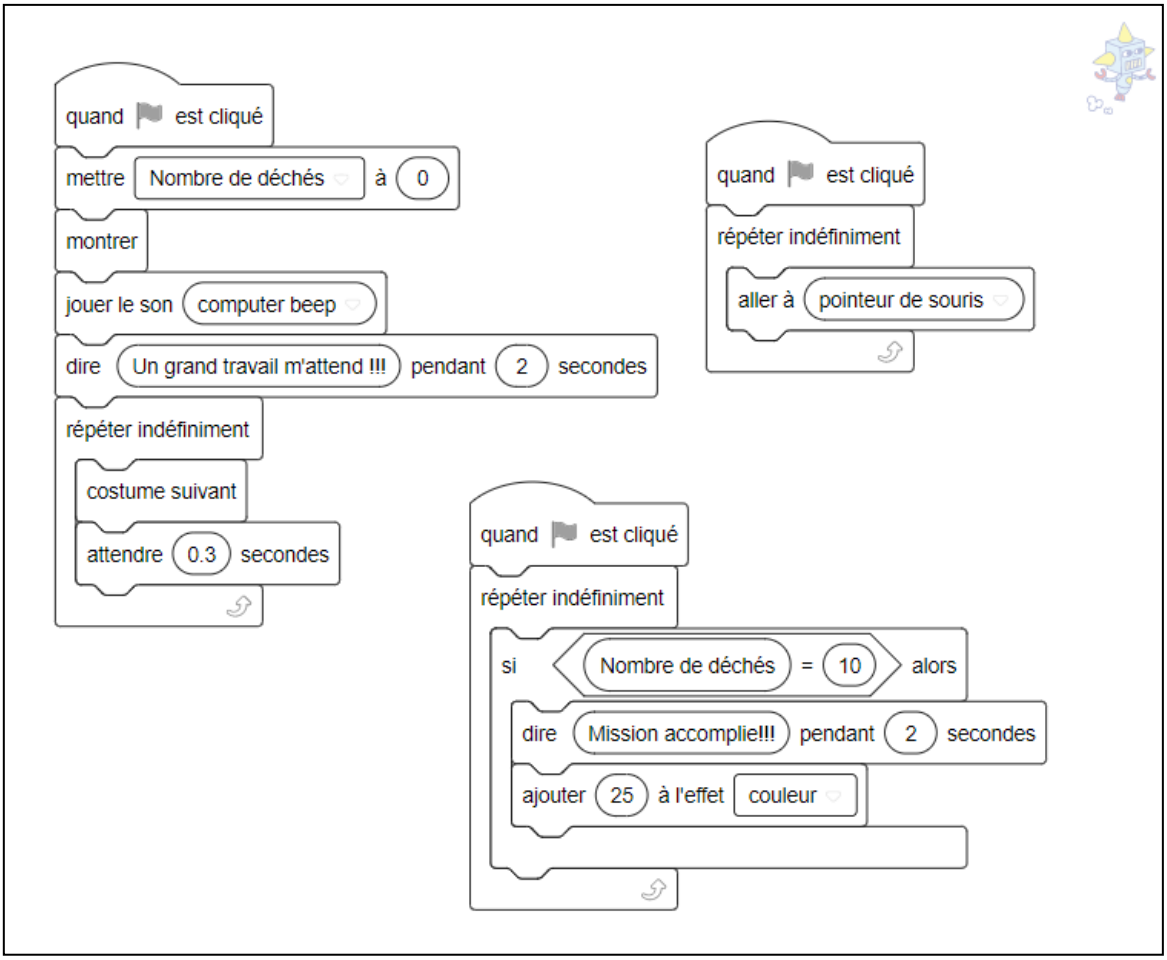
3. <u>Le sprite « Robot » :</u>

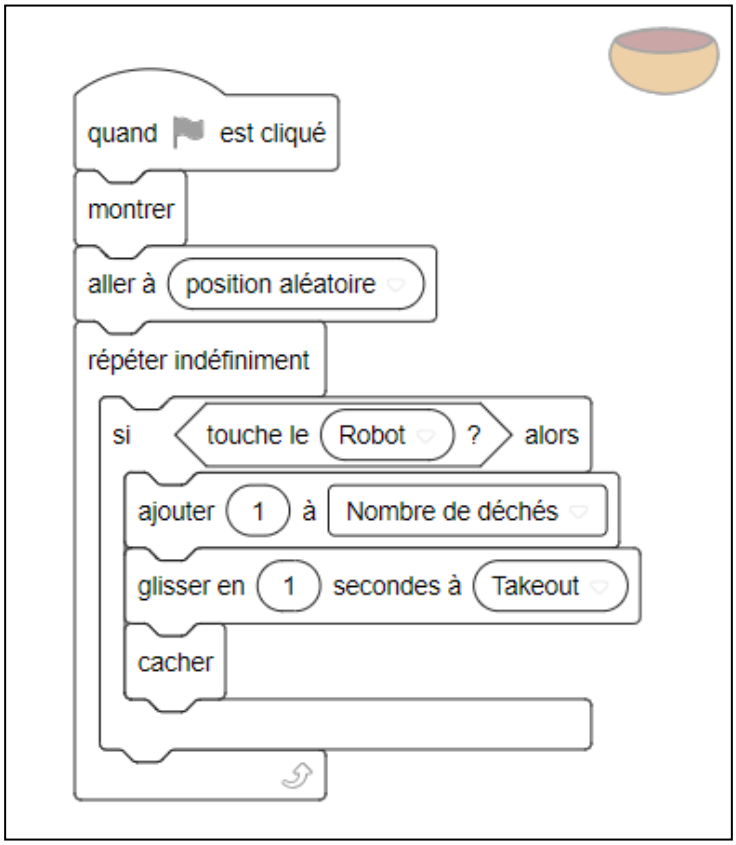
- **Si** le **Nombre de déchets=10** alors
  - Dire : « Mission accomplie ».
  - Ajouter un effet de couleur.

4. Enregistrer votre travail dans le dossier **« Documents\Les 8 émes\8B…\G… »** sous le nom **« Activité6.sb3 ».**

Améliorer votre jeu selon votre choix.

CORRECTION


quand est cliqué
mettre Nombre de déchés à 0
montrer
jouer le son computer beep
dire Un grand travail m'attend !!! pendant 2 secondes
répéter indéfiniment
costume suivant
attendre 0.3 secondes
quand est cliqué
répéter indéfiniment
aller à pointeur de souris
quand est cliqué
répéter indéfiniment
si Nombre de déchés = 10 alors
dire Mission accomplie!!! pendant 2 secondes
ajouter 25 à l'effet couleur


quand est cliqué
montrer
aller à position aléatoire
répéter indéfiniment
si touche le Robot ? alors
ajouter 1 à Nombre de déchés
glisser en 1 secondes à Takeout
cacher