



## Scratch pour les 8èmes

Scratch



- La structure conditionnelle
- Envoi et réception des messages
- Les variables

On va coder un programme dont lequel, un Sprite ramasse les déchets plastiques et les met dans une poubelle. Une variable Déchet augmente de 1 à chaque déchets relevés.

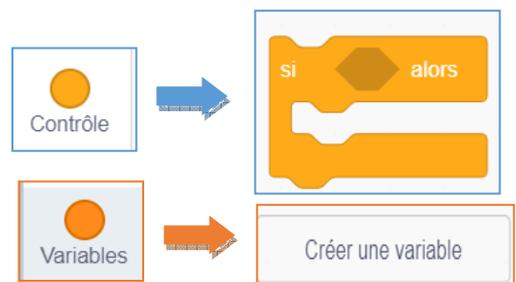
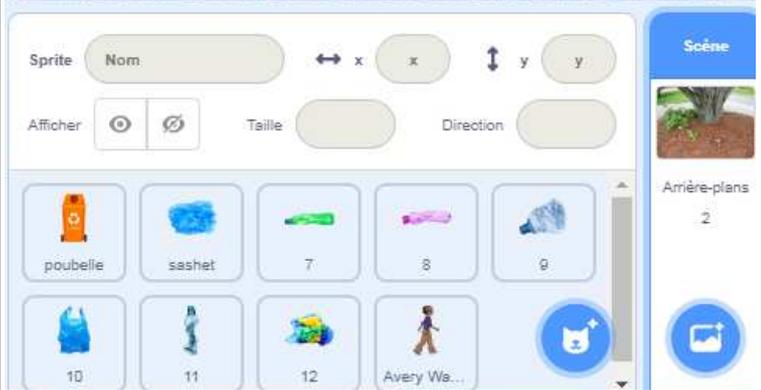
Au début, la nature souffre, l'arrière-plan s'affiche avec un effet de couleur, à chaque ramasse l'arrière-plan se modifie jusqu'à atteindre la couleur initial.

**Activité 2 (scratch)**

1. Lancer **Scratch 3** et supprimer le Sprite existant.
2. Importer l'arrière-plan : «Tree».
3. Importer le Sprite « **Avery Walking** » et les Sprites (images des déchets) qui se trouvent dans c:\8eme\act2
4. Réduire la taille des Sprites selon besoin.

**Guide de Coding**

1. Créer la variable « **déchets** » et **la mettre à zéro quand l'animation commence.**
2. Le Sprite «Avery Walking» se déplace en utilisant les flèches de clavier.
3. Programmer chaque Déchets de cette manière :
  - 3.1. **Quand le drapeau est cliqué, il se montre et se met à la position précise.**
  - 3.2. **Si** ce Sprite touche « **Avery Walking** » **alors** :
    - Aller à la poubelle / Glisser vers la poubelle.
    - Attendre 0.5 secondes.
    - Faire cacher ce Sprite.
    - Ajouter 1 au variable « **déchets** ».
    - **Envoie un message « couleur »**
4. **L'arrière-plan** commence avec un effet de couleur -70,  
**Quand l'arrière-plan reçoit** le message «**couleur** » alors on ajoute (10) à effet de couleur.
5. Enregistrer ton programme sous le nom « activité2 » dans votre dossier de travail



## Script d'Avery Walking

quand la touche **flèche droite** est pressée

ajouter **10** à x

rebondir si le bord est atteint

quand la touche **flèche haut** est pressée

ajouter **10** à y

rebondir si le bord est atteint

quand la touche **flèche gauche** est pressée

ajouter **-10** à x

rebondir si le bord est atteint

quand la touche **flèche bas** est pressée

ajouter **-10** à y

rebondir si le bord est atteint

quand **est cliqué**

aller à x: **5** y: **45**

fixer le sens de rotation **gauche-droite**

Déplacement en utilisant les **flèches du clavier**  
En utilisant la **structure conditionnelle si... alors**

quand **est cliqué**

mettre l'effet **couleur** à **-70**

quand je reçois **couleur**

ajouter **10** à l'effet **couleur**

## Script d'arrière-plan

quand **est cliqué**

aller à x: **5** y: **45**

fixer le sens de rotation **gauche-droite**

répéter indéfiniment

si **touche flèche droite pressée ?** alors

s'orienter à **90**

avancer de **10** pas

si **touche flèche gauche pressée ?** alors

s'orienter à **-90**

avancer de **10** pas

si **touche flèche haut pressée ?** alors

s'orienter à **0**

avancer de **10** pas

si **touche flèche bas pressée ?** alors

s'orienter à **180**

avancer de **10** pas

rebondir si le bord est atteint

Correction

## Script d'un déchet

