

FACILACODER

Allez on «Scratche»

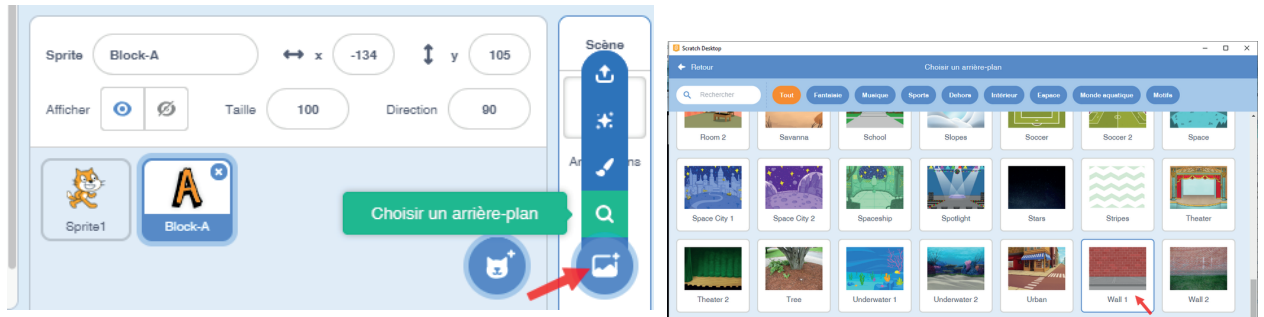


DEFI 2 vert :

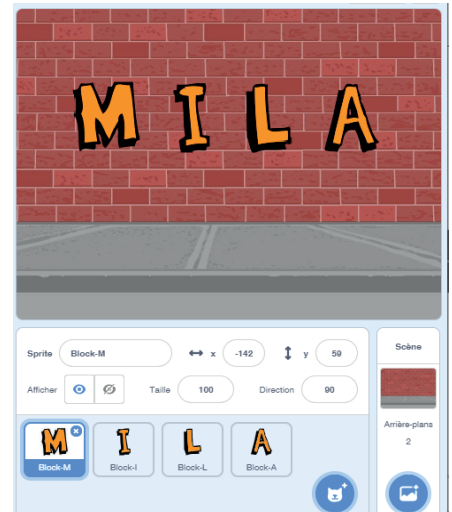
Écrire son prénom sur un arrière-plan (fond) avec le même programme pour chaque lettre.

Déroulement :

1. Choisir un fond (un arrière-plan) : ici nous avons choisi « WALL 1 » pour donner l'effet de tags.



2. Ajouter autant de sprites que de lettres de son prénom. Supprimer le sprite « chat ». Déplacer les lettres de son prénom pour qu'elles soient correctement positionnées sur l'écran.

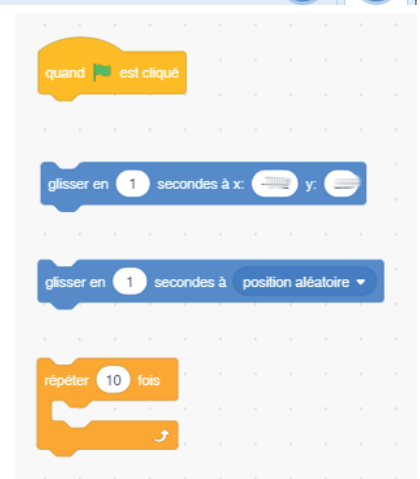


Défi : Quand le drapeau vert (=commencer) est cliqué, les lettres de son prénom devront se déplacer ; puis retrouver leur position de départ à la fin du programme.

Soit laisser les élèves tâtonner, soit leur donner les 4 blocs-instructions ci-contre (restera à les associer pour faire un programme).

Refaire le même programme pour chaque lettre.

On pourra faire remarquer que le bloc « glisser en 1s. à x=... y=... » n'a pas les mêmes valeurs pour chaque lettre. Ce bloc correspond à la position de départ de chaque lettre. Ne pas aller plus loin dans les explications, le repère cartésien sera repris et expliqué dans les défis rouges.



Trace écrite possible :

Programme écrit avec Scratch	Explication du programme
	... l'élève écrit ici avec ses mots l'explication du programme...

