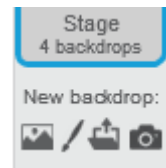


JEU DE BALLE

Pour tout l'exercice, si vous avez besoin d'aide vous pouvez consulter les tutoriels et/ou les cartes scratch qui se trouvent sur l'[ENT](#), ou la vidéo « présentation de scratch ».

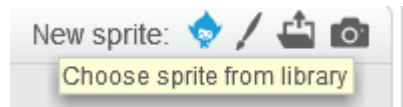


- 1) Faire apparaître un arrière-plan choisir par exemple les étoiles.
- 2) Ecrire un script qui programme le déplacement d'un lutin à l'aide des flèches du clavier.

Aide en cas de difficulté :



- 3) Modifier le script précédent. On choisit un nouveau lutin : Choisir une balle. Ecrire un script permettant de faire avancer indéfiniment la balle et de la faire rebondir chaque fois qu'elle atteint un bord.
 - 4) Modifier le script précédent afin que La balle rebondisse en tournant de 180° lorsqu'elle touche le chat.
 - 5) Créer une variable nommée « score » accessible à tous les lutins, et l'afficher sur la scène.
- Aide : lire la page de l'ENT, [comprendre les variables](#). **(on peut prévoir de donner la fiche aux plus en difficulté).**



Programmer d'ajouter 1 au score chaque fois que la balle est touchée par le chat.

Il suffit de placer



au bon endroit

Améliorations possibles :

Faire rebondir la balle de manière aléatoire chaque fois qu'elle atteint un bord.

Créer un deuxième costume pour la balle et la faire changer de costume pendant ½ seconde chaque fois qu'elle est touchée par le chat.

- 6) Enregistrez votre fichier dans vos documents : jeuballenomclasse.sb2, puis mettez-le dans le dossier scratch de la rubrique classe de l'ENT.

Notez les informations que vous souhaitez retenir et appelez le professeur afin de vérifier votre travail.