

Projet	Aménager l'espace du foyer
Activité 3	Objectif : Réaliser l'algorithme lié à l'insertion du mobilier (arcade de danse).

Situation : Vous devez réaliser l'insertion du mobilier (arcade de danse) dans le foyer et donc prévoir son trajet.

Travail à réaliser : Créer l'algorithme sur Scratch répondant aux exigences suivantes :

- Laisser apparent le trajet du mobilier à insérer dans le foyer à la position désigner.
- Les déplacements sont réalisés par les flèches du clavier avec des pas de 5.
- Ne pas toucher le mur et les autres éléments du mobilier ; dans le cas contraire, retour à la position de départ.
- L'arcade de danse doit-être positionnée sur le petit carré vert.
- Créer le texte « bravo » lorsque le mobilier à insérer touche le petit carré vert.
- Insérer un compteur de pas.

Problématique : Quel trajet est-le plus court ?

Répondre à la problématique en donnant le nombre de pas le plus petit.

.....

Dimensions réelles (en cm)	1100	340	180
Dimensions sur Scratch en pas	275	85	45

	dimensions avec contraintes baby-foot	
Dimensions réelles (en cm)	152	102
Dimensions sur Scratch en pas	38	25,5

340	380	100	420	560	200	300
85	95	25	105	140	50	75

	dimensions avec contraintes billard	
Dimensions réelles (en cm)	213	117
Dimensions sur Scratch en pas	53,25	29,25