Découverte du logiciel "Scratch 2"

Le nombre à deviner :

Le renard choisit un nombre entier entre 1 et 100. Il faut le trouver avec le moins d'essais possibles. \rightarrow *Vous devez créer deux variables : ''nombre'' et ''compteur''.*



Jeu de la chasse au trésor :

Il s'agit de retrouver l'emplacement du diamant à l'aide de la souris. La distance d s'affiche pour nous aider à le trouver.

 $\rightarrow A$ vous de dessiner le diamant et de créer une nouvelle variable « d ».

quand 🏓 pressé	
cacher	🔶 / 🖆 🚳
aller à x: nombre aléatoire entre -220 et 220 y: nombre aléatoire entre -170 et 170	
mettre d = à 200	
répéter jusqu'à 🔞 < 10 y la	
mettre d 🛪 à distance de pointeur de souris 💌	Scène Diamant 1 arrière-plan
	Nouvel arrière-p
montrer in the second	🖙 / 📥 📾
dire Trouvé !!! pendant 2 secondes	

Le dessin animé :

Création d'une petite séance animée.

 \rightarrow Attention, ce programme utilise deux objets différents : le renard et le lion. Les costumes du lion se trouvent dans le dossier « Animals ». Le 1^{er} script correspond à l'objet « renard », le 2^{ème} à l'objet « lion ».

Chat	quand pressé aller à x: 170 y: 20 mettre à 80 % de la taille initiale répéter 11 fois donner la valeur position x + 10 à x costume suivant attendre 0,2 secondes	quand pressé basculer sur costume lion1-a se diriger vers Chat aller à x: 120 y: 10 attendre 5 secondes basculer sur costume lion1-b dire ET MOI LE LION !!! pendant 10 secondes
	dire Je suis le chat pendant (2) secondes	

Le jeu de pong :

Ici, on déplace la raquette avec les flèches « haut » et « bas » pour éviter que le ballon aille à droite. $\rightarrow L'objet$ « ballon » est déjà créé (même démarche que pour le lion). Par contre, vous devrez dessiner vous-même la raquette.



Le tunnel :

Déplacer le ballon à l'aide de la souris, sans toucher les murs du tunnel ! \rightarrow *A vous de dessiner votre propre tunnel, en changeant l'arrière-plan de la scène.*

