

# Devoir de contrôle N°1

## En informatique

Durée : 30min

Créer un jeu, qui permet de déplacer un panier à droite et à gauche, en essayant d'attraper les pommes qui tombent du ciel. Le jeu se termine lorsqu'on obtient un score bien défini (score=20)

- 1) Lancer le logiciel de programmation Scratch3.0
- 2) Choisir l'arrière-plan « **Blue Sky** »
- 3) Insertion des lutins « **Bowl** » et « **Apple** » dans la scène :
- 4) Ajouter une variable « **Score** » qui va recevoir le nombre de pommes attrapées.
- 5) Ecrire pour le sprite « **Bowl** » un code qui permet :
  - a. Fixer la position à  $x = -8$ ,  $y = -135$
  - b. Déplacer le panier à droite et à gauche avec 10 pas
- 6) Pour le sprite « **Apple** » :
  - a. Mettre la variable « **Score** » à 0
  - b. Aller à position aléatoire.
  - c. Mettre  $y$  à 180
  - d. Ajouter -5 à  $y$
  - e. Si couleur de sol touché alors :
    - ✓ Aller à position aléatoire
    - ✓ Mettre  $y$  à 180
  - f. S'il touche le sprite « **Bowl** » alors :
    - ✓ Aller à position aléatoire
    - ✓ Mettre  $y$  à 180
    - ✓ Ajouter 1 à score
  - g. Si score=20 alors :
    - ✓ Arrêter tout
- 7) Enregistrer votre travail sur **le disque local C :** dans un dossier portant votre nom&prénom sous le nom « **DC1** »

### Grille d'évaluation :

Question N°	1	2	3	4	5	6	7
Nombre de points	0.5	1	1	1	6	9	1.5



في دارك... إتهنن على قرابت إصغارك