



## Quiz: Mettre une croix (X) devant la bonne réponse

1) Quel type de bloc dans Scratch 2 est utilisé pour débiter l'exécution de votre programme ?

- Bloc de mouvement
- Bloc de contrôle
- Bloc d'apparence
- Bloc d'événement

2) Quel est l'objectif principal du bloc d'événement "quand le drapeau vert est cliqué" dans Scratch 2 ?

- Faire bouger le sprite vers la droite
- Démarrer l'exécution du programme lorsque le drapeau vert est cliqué
- Changer le costume du sprite
- Faire disparaître le sprite

3) Quel est le rôle du bloc "si alors" dans Scratch 2 ?

- Contrôler la vitesse du sprite
- Exécuter une action uniquement si une condition est vraie
- Changer le costume du sprite
- Créer un clone du sprite

4) Quel est le rôle du bloc "ajouter [ ] à [ ]" dans Scratch 2 ?

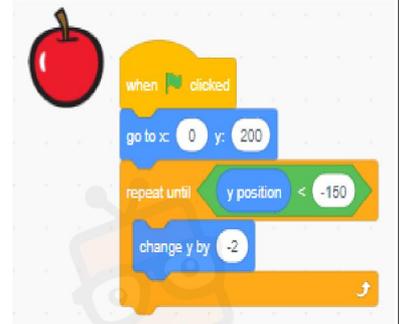
- Ajouter un nouveau sprite
- Ajouter une condition
- Ajouter une variable
- Ajouter un effet sonore

5) Quel est le nom de la variable utilisée dans ce script



- animate
- arc-en-ciel
- set

6) Quel est le but de ce script ?



- Faites voler la pomme de gauche à droite !
- Faites tomber la pomme !
- Faites rebondir la pomme sur l'écran !



في دارك... إتهون علمي قرابتة إصغارك



## Mini projet : créer un jeu sur scratch

### (Le singe et les bananes)

#### Description du jeu :

Le joueur fait déplacer un singe à droite et à gauche grâce aux flèches du clavier.

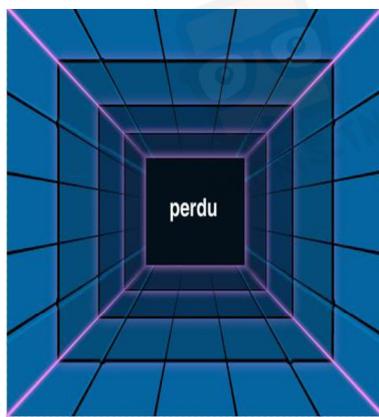
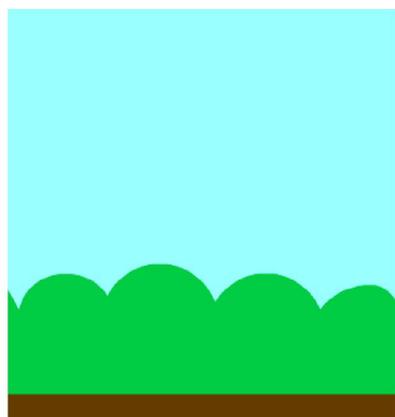
Des bananes et des oranges tombent du ciel.

Lorsque le singe attrape une banane, il marque un point.

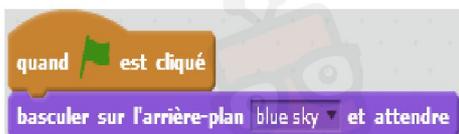
Si le singe touche une orange, le jeu est fini.



#### Choix des arrière plans :



#### Arrière-plan lorsqu'on joue



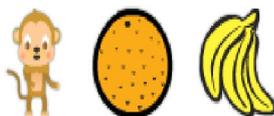
#### Arrière-plan lorsqu'on a perdu



On indique la fin du jeu par le message « perdu ».

#### Choix des personnages :

On a besoin de 3 lutins qui sont :



في دارك... إتهون على قرابتة إصغارك



## Script du singe

1. On commence **quand le drapeau vert est cliqué**.
2. On choisit la position du singe au départ (aller à...).
3. On répète le déplacement du singe à gauche et à droite avec les flèches du clavier jusqu'à ce qu'on touche l'orange.
4. Si on touche l'orange on envoie un message « perdu » à tous.

## Script de l'orange

On va répéter indéfiniment :

1. Choisir une position en haut de la scène.

aller à x: nombre aléatoire entre -250 et 250 y: 180

2. Montrer.
3. **Répéter jusqu'à** ce qu'on touche le sol ou le singe : s'orienter vers le bas et avancer.
4. **Si** le sol est touché, on cache l'orange.
5. **Si** le singe est touché : on cache l'orange, on **envoie** le message « perdu » à tous et on **stop tout**.

## Script de la banane

1. Mettre la variable **score** à 0 au début du programme.

On va **répéter indéfiniment** :

2. Choisir une position en haut de la scène.

aller à x: nombre aléatoire entre -250 et 250 y: 180

3. Montrer.
4. **Répéter jusqu'à** ce qu'on touche le sol ou le singe : s'orienter vers le bas et avancer.
5. **Si** le sol est touché, on cache la banane.
6. **Si** le singe est touché : on cache la banane, on **ajoute 1** à score.



في دارك... إتهون علمي قرابتة إصغارك

