

Comment programmer un jeu ?

CYCLE 4

Technologie

SÉQUENCE

L'informatique et la programmation.

Compétences

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Concevoir, créer, réaliser
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Mobiliser des outils numériques
- Adopter un comportement éthique et responsable
- Se situer dans l'espace et dans le temps

- CT2.7 Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
 CT4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.
 CT5.5 Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer

Étape 4 Mettre au point et exécuter un programme

Phase 2 : Nettoyer le circuit

1 Lancer le logiciel Scratch et ouvrir le fichier Évènement 2.

2 Désigner les objets (lutin) qui ont été créés dans ce programme.

.....

• **INFORMATIONS** •

Une balle est sur le circuit. Le joueur doit nettoyer la piste et faire disparaître la balle.



3 Entourer le type d'évènement à sélectionner parmi la liste suivante pour faire disparaître la balle et décrire l'action associée à l'évènement.

Type d'évènement	Évènement et action associée
<p>quand flèche droite est pressé</p> <p>quand pressé</p> <p>quand ce lutin est cliqué</p>	<p>Quand le joueur clique sur le lutin « Balle Jaune » :</p> <p>→</p> <p>.....</p>

4 Entourer la commande de la rubrique **Apparence** qui permet de faire disparaître la balle lorsque l'on clique dessus.



5 Modifier et tester le programme (script) du lutin « Balle Jaune » pour que le ballon disparaisse lorsque l'on clique dessus.

6 Tester et corriger votre programme.

➤ Aller plus loin

Améliorer le premier jeu pour qu'il y ait plus de balles et plusieurs circuits à nettoyer avec le robot.

