



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Défi Histoire à Coder Etape 4 : Utiliser des blocs "démarrer lorsqu'on touche le personnage" et "démarrer lorsque je suis touché"

### Objectif(s) :

Utiliser des blocs "démarrer lorsqu'on touche le personnage" et "démarrer lorsque je suis touché"

#### **Principe**

Quand le poisson jaune est touché il commence à se déplacer.

Quand le poisson jaune est touché, le prédateur commence à se déplacer.



### J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

### Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :