



Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Défi Histoire à Coder Etape 2 : Faire apparaître le lutin "énorme prédateur" et engager le dialogue.

Objectif(s) :

Faire apparaître le lutin "énorme prédateur" et engager le dialogue.

Principe

Le poisson jaune s'arrête et envoie un message.

Le prédateur apparaît et parle au poisson.

Le poisson répond.



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

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