



Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch

Défi Histoire à Coder Etape 4 - Coder la course poursuite entre Scratch et la souris. Utiliser un sous-programme pour changer d'arrière-plan.

Objectif(s) :

Coder la course poursuite entre Scratch et la souris.

Utiliser un sous-programme pour changer d'arrière-plan.

Principe

- Utiliser les briques de déplacement sur les deux personnages.
- Rechercher à quel moment le décor change et le programmer
- utiliser une brique d'envoi et de réception de message.



Vidéo du résultat attendu pour les étapes 4 et 5

Défis 4 et 5 : la course-poursuite avec changement de décor, l'instruction conditionnelle et les blocs capteurs

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

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