



## **Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch Junior**

**Mon Carnet de Roboticien :**

**Coder pour raconter une histoire.**

**[Défi Histoire à Coder Vidéo du Défi Intégral](#) : Observe et reproduis cette  
[histoire](#).**



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative



[Défi Histoire à Coder Etape 1](#) : UTILISER UNE BOUCLE FINIE POUR CODER LE DÉPLACEMENT DU LUTIN "POISSON".

### Objectif(s) :

Le poisson jaune se dirige vers la droite sans dépasser le cadre.

Le poisson jaune se dirige vers la gauche sans dépasser le cadre.

Le poisson répète cet aller/retour 3 fois.



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

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



## 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 :



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative



[Défi Histoire à Coder Etape 3](#) : CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

### Objectif(s) :

A la fin du dialogue entre le poisson et l'énorme prédateur, il faut changer de scène.



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

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



## 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 :



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative



[Défi Histoire à Coder Etape 5](#) : Coder la course poursuite.

### Objectif(s) :

Coder la course  
poursuite

#### **Principe**

Coder le déplacement  
des deux personnages.  
Utiliser une boucle  
pour savoir combien  
de fois ils doivent  
traverser la scène.



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

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

# Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative



[Défi Histoire à Coder Etape 6](#) : Nouveau d'arrière-plan.

## Objectif(s) :

Nouveau changement d'arrière plan.

### **Principe**

Effectuer le changement de plan (passage à la nuit) et continuer la course poursuite



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

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



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative



[Défi Histoire à Coder Etape 7](#) : Ralentir la vitesse de déplacement des personnages

### Objectif(s) :

Ralentir la vitesse de déplacement des personnages

#### **Principe**

Comme la course poursuite continue durant l'après midi et la nuit, les personnages deviennent fatigués. Il faut alors utiliser les instructions sur la vitesse pour ralentir la course poursuite.



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

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



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative



Défi Histoire à Coder Etape 8 : Faire apparaître le troisième lutin : "Méga prédateur"

### Objectif(s) :

Faire apparaître le troisième lutin : "Méga prédateur"

#### **Principe**

Faire apparaître le super prédateur.  
Arrêter la course poursuite.  
Faire parler les personnages



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

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