



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 :

Aide Professeur :







