**Programmer avec Scratch**

***Challenges***

1. **Programme cette voiture pour qu’elle traverse la ville.**

**

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Complète ton programme pour qu’elle revienne à son point de départ.
	2. Complète ton programme pour qu’elle fasse des allers-retours.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Fais marcher ce personnage, d’un bout à l’autre du trottoir.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ton personnage avance plus lentement.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ton personnage se replace à la gauche de l’écran chaque fois qu’on lance le programme.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ton personnage s’arrête au milieu du parcours pour dire « bonjour ! ».

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Programme la voiture pour qu’elle aille se garer devant la maison.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ta voiture avance plus lentement.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ta voiture revienne à son point de départ chaque fois qu’on lance le programme.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Dessine un carré de 50x50**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Recommence avec un rectangle de 150x50.
	2. Recommence avec un triangle équilatéral de 100.
	3. Recommence avec un hexagone de 80.
	4. Recommence avec un cercle.
1. **Utilise les flèches du clavier pour amener la voiture au parking en suivant les flèches.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Utilise le pointeur de la souris pour diriger le petit rat jusqu’au fromage.**

v

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Améliore ton programme pour que le rat revienne au départ lorsqu’un bord est touché.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Améliore ton programme pour que le rat dise « Miam ! » quand il atteint le fromage.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Fabrique un jeu de « Pong »**



Le mur et la balle de tennis sont dans la bibliothèque. Il faudra créer la raquette avec l’outil « Dessiner un nouveau lutin ». Il faudra également dessiner une ligne de couleur en bas du mur pour décompter les vies.

|  |  |
| --- | --- |
| **La raquette****AIDE** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **La balle****AIDE** |  |