3. Le Trajet Parking

***Nous allons programmer une voiture pour qu'elle aille se garer.***

1. Lance le logiciel Scratch  puis enregistre ton document en lui donnant un nom et en lui indiquant un emplacement (***Fichier/Enregistrer sous***)
2. Insérer l’arrière-plan

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour importer l’arrière-plan « Trajet parking » qui se trouve dans le dossier Scratch/Images.*  *(Cette image ne figure pas d’origine dans Scratch)* |

1. Insérer le lutin

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Fait un clic droit sur le chat puis choisis****supprimer*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône «****Importer le lutin depuis un fichier****» et choisis « voiture jaune » qui se trouve dans le dossier Scratch/Images.*  *(Cette image ne figure pas d’origine dans Scratch).* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ta voiture au début du circuit.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Tout d'abord, nous allons calculer le nombre de pas pour passer d'une case à l'autre.*  *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » «****avancer de 10****» On procède par essai jusqu'à trouver le bon nombre. F*ais-le glisser à droite. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Contrôle » «****répéter 10 fois****» et accroche-le au mouvement précédent. Procède par essai jusqu'à trouver la bonne répétition*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » «****tourner de 15° à gauche****» inscris 90 et accroche-le sous le programme précédent.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Procède de la même manière pour terminer le parcours et place l’ « Évènement » «****quand*  *est cliqué****» au début du programme* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu trouves que la voiture va trop vite, ajoute le "Contrôle" "****attendre 0.3 seconde****".* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Tu peux maintenant tester ton programme.*  *Pour le visualiser en plein écran, clique sur le rectangle bleu.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Si tu veux que la voiture se replace au départ du circuit chaque fois qu’on lance le programme, accroche à l’ « Évènement » «****quand******est cliqué****» le « Mouvement » «****aller à x : … y : …****».*  *Les valeurs de x et y s’affichent automatiquement quand on place le personnage au départ. Ajoute le « Mouvement » "****s’orienter à 90****"* |