La voiture dans la ville

***Scratch 3***

***Nous allons programmer une voiture pour qu’elle traverse la ville.***

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 un arrière-plan

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour choisir un arrière-plan* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Dehors» puis «Night City»* |

1. Insérer un lutin

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur la poubelle pour* ***supprimer*** *le chat.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour choisir un sprite (lutin).* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur « Tout » puis « Convertible 2»* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton sprite en bas à gauche gauche.* |

1. Programmer

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis le « Mouvement » «****avancer de 10****» et fais-le glisser à droite.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis le « Contrôle »* ***« répéter 10 fois****» et insère-le autour de ton mouvement «****avancer de 10****». Tu pourras modifier le nombre de répétition pour que la voiture aille au bout de la route.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », choisis l’ « Evènement » «****quand*  *est cliqué****» et emboite-le au début du programme.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * *Pour démarrer ton programme, clique sur le drapeau**.*
* *Pour arrêter ton programme, clique sur l’octogone rouge**.*

*Pour visualiser ton programme en plein écran, clique sur les 4 flèches**.* |

***Nous allons maintenant programmer la voiture pour qu’elle revienne à son point de départ.***

1. Programmer « reculer ».

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour faire revenir la voiture à son point de départ, il suffit de rajouter les mêmes composantes du programme précédant mais en plaçant un -  devant le 10.* |

1. Faire des allers-retours

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Pour faire faire des allers-retours à la voiture, il suffit de rajouter le « Contrôle » « répéter indéfiniment ».* |