Le Trajet Parking

***Scratch 3***

***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 un arrière-plan

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour aller chercher l’arrière-plan que vous avez téléchargé ici :*  (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip>). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne l’image « Trajet parking ».* |

1. Insérer un lutin

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône entourée pour aller chercher la voiture que vous avez téléchargé ici :*  (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip>). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Sélectionne l’image « voiture jaune ».* |

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

1. Programmer

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Code », 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****".* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * *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**.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *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 sprite au départ. Ajoute le « Mouvement » "****s’orienter à 90****"* |