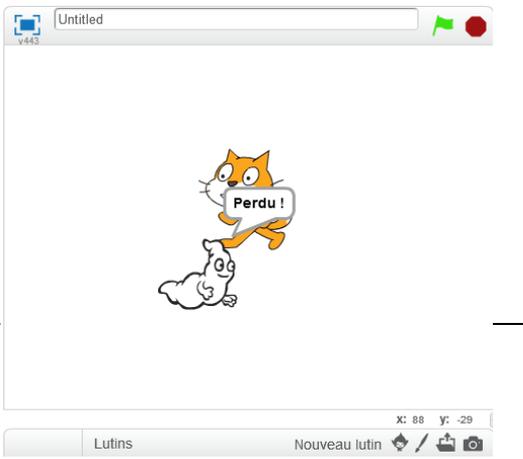


Echapper au fantôme

<http://juliette.hernando.free.fr>

Le but de ce programme est de créer un lutin qui doit échapper à un fantôme qui se déplace de façon aléatoire sur l'écran.

Crée un personnage qui ressemble à un fantôme.

Script de Sprite 1 	Script de Ghost 1 
<ol style="list-style-type: none"> 1. Crée un bloc manette. 2. On commence le programme principal quand on clique sur le drapeau vert. 3. Répète jusqu'à ce que le fantôme soit touché la brique « manette ».  	<p>Crée un bloc pour que le fantôme rebondisse si le bord est atteint et change de direction. Deux versions à tester :</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert. 2. Répète jusqu'à ce que lutin1 soit touché : <ol style="list-style-type: none"> i. « Se retourner au bord. » ii. Avancer de 10 pas. 3. Si lutin1 est touché, le fantôme dit « Perdu !!!! »



Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

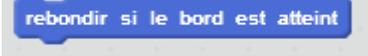
Créer un nouveau lutin

Nouveau lutin



Clique sur Nouveau lutin ».

Choisi un gâteau, par exemple un fantôme.

Réduire ou augmenter la taille d'un lutin		Clique en haut à droite de l'écran, clique sur les icônes puis sur ton personnage.
Répéter indéfiniment		Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter indéfiniment » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.
Créer une condition « si un bord est touché »		Aller dans « Contrôle », choisir la brique « Si... alors... ». Aller dans « Capteurs » et insérer « ...touché » dans la condition « si ».
Rebondir si le bord est atteint		Aller dans « mouvement » et choisir « rebondir si le bord est atteint ».
Tourner de 15 degrés		Aller dans « mouvement » et choisir « tourner de 15 degrés ».
Arrêter un script		Aller dans contrôle et choisir « arrêter ce script ».