

Tutoriel

L'aspirateur et les poussières



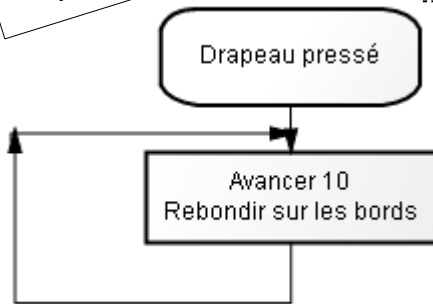
Le scénario

Objectif : Optimiser un aspirateur pour aspirer toutes les poussières le plus rapidement.

Il est nécessaire d'écrire le scénario avant de passer au codage dans Scratch. Le logigramme permet de décrire le fonctionnement logique du jeu.

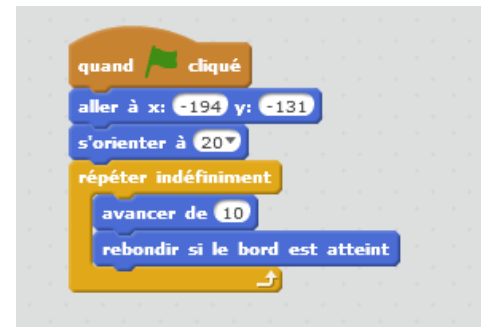
Premier programme

Télécharger le fichier aspirateur.sb2



L'aspirateur doit se positionner en bas à gauche et s'orienter à 20 degrés

Il doit avancer indéfiniment et rebondir sur les bords



Le meuble

L'aspirateur doit changer de direction quand il touche un meuble.



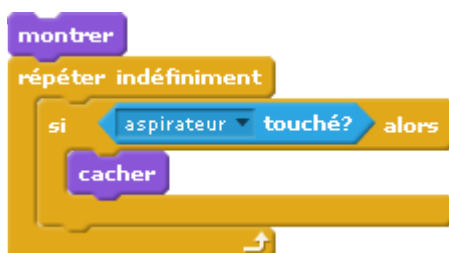
Les poussières

Programmer le lutin « poussière ».

La poussière doit apparaître de façon aléatoire.



Le programme va choisir un nombre au hasard : entre -240 et 240 pour x, et entre -160 et 160 pour y.
La poussière doit apparaître au début et disparaître quand l'aspirateur la touche.



Dupliquer ensuite cete poussière pour en avoir 10 !

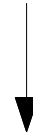
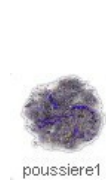
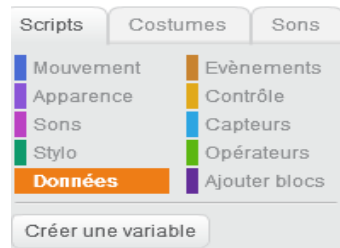


Compter les poussières

On crée une variable
« nbre de poussières »
pour les compter.

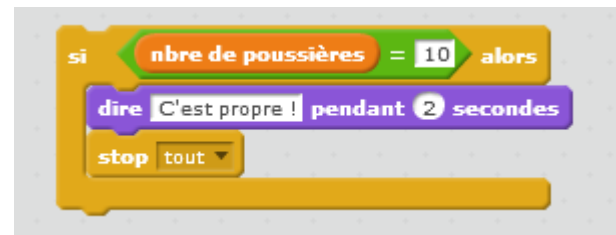
Le compteur compte chaque fois
qu'une poussière est aspirée.

A chaque poussière aspirée,
la variable « nbre de poussières »
s'incrémente de 1.



Arrêter la partie

Le script s'arrête quand le compteur arrive à 10...



Enregistrer le programme en le nommant de la manière suivante :

aspirateur_eleve1_eleve2.sb2

Enregistrer une copie de ce programme dans l'atelier TECHNOLOGIE...