

Course automobile



Première séance :

- J'ai envoyé un fichier zip contenant les ressources du jeu : image de l'arrière-plan, et les lutins représentant les deux voitures.
- Le scénario est très simple : programmer les voitures pour qu'elles fassent la course. Compter le nombre de tours et déclarer gagnante la voiture qui a réalisé 2 tours.
- Questions : comment déplacer les voitures, quelles touches utiliser : flèche haut et bas pour augmenter ou diminuer la vitesse de la voiture rouge (s et x pour la voiture jaune),

Flèche droite et gauche pour faire tourner la voiture rouge (c et w pour la voiture jaune)

- Les enfants ont ensuite souhaité ajouter des éléments : le chrono, les drapeaux.

Deuxième séance :

- Comment compter les tours : nous avons ajouté deux lutins « TourRouge » et « TourJaune » qui lorsqu'ils sont touchés par leur voiture respective, ajoute 1 au compteur de tour de la voiture concernée.