
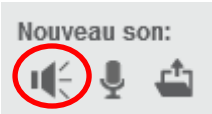


Fiche 3 – Faire danser le chat

Réalisation du programme « Faisons danser le chat »

1. Ajouter le son « drum » au projet et le renommer « tambour » :

Dans la palette « Sons », cliquer sur  en haut à gauche :


 et chercher « drum » dans la liste des sons.

Double cliquer dessus.

Dans la palette « Sons » changer le nom.




2. Depuis la palette « Scripts », groupe « Mouvement » tirer le bloc

 sur la zone de programmation.

Cliquer sur ce bloc. **Que se passe-t-il ?**

3. Remplacer la valeur 10 par 50 et cliquer sur le bloc.

Que se passe-t-il ?

4. Depuis le bloc « Sons », tirer le bloc  sans l'accrocher à l'autre bloc et cliquer dessus.

Que se passe-t-il ?

5. Accrocher les deux blocs ensemble et cliquer dessus.



Que se passe-t-il ?

6. Réaliser le script suivant



Que se passe-t-il ?

Que faut-il faire ?

Que fait  ?

7. Réaliser le script suivant



Que ce passe-t-il ?

8. Remplacer le bloc



par le bloc



Que se passe-t-il si on clique sur le drapeau ?

Comment démarre-t-on le programme ?

Remixer ce programme en utilisant d'autres blocs et l'enregistrer

1. Au lieu d'avancer et de reculer, le lutin doit avancer jusqu'à ce qu'il se cogne à un bord. Lorsqu'il se cogne il doit rebondir et partir dans l'autre sens.

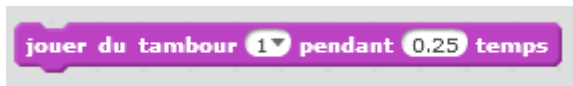
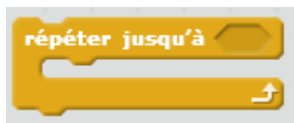
Utiliser les blocs suivants:



Enlever les blocs qui ne sont plus utiles.

Il y a un petit problème. Quel est-il ?

2. Maintenant le chat doit vraiment danser, en avançant, reculant et tournant. Utiliser obligatoirement au moins une fois un des blocs suivants :



Comment arrête-t-on le programme ?