

Krok Monstre



Première séance :

- J'ai envoyé un fichier zip contenant les ressources du jeu : images des arrière-plans, et les lutins avec juste leurs costumes. J'ai trouvé ces ressources sur le site de Nathan :
<http://tonatelierscratch.nathan.fr/ressources-scratch2.php>
- Nous avons commencé à mettre en place nos lutins, et les compteurs. Si le monstre arrive à manger 10 paquets de frites et 10 hamburgers et 10 sodas, il gagne. S'il mange des fruits, il attrape des boutons, et au bout de 5 fruits il meurt.
- Les enfants ont choisi leur monstre, et voulu en utiliser un deuxième qui viendra manger le premier si celui-ci meurt.

- Nous avons programmé les mouvements du monstre qui mange la nourriture et réfléchi à comment faire pour qu'il attrape des boutons lorsqu'il mange un fruit.

Deuxième séance :

- Programmation de la nourriture en remarquant que le code était pratiquement le même pour les frites, les sodas et les hamburgers. De même le code est identique pour tous les fruits. Nous avons donc mis au point le code pour les frites et un fruit, puis nous avons dupliqué ces codes par glisser/déposer dans les autres lutins et fait les ajustements nécessaires dans les sodas et hamburgers.
- Programmation de la fin du jeu.

Troisième séance :

- Programmation du même jeu, en utilisant des clones.

Quatrième séance :

- Le jeu ayant été jugé trop facile par un des parents, nous avons rajouté une variable qui compte le nombre de fruits qui s'écrasent au sol. Si ce compte est supérieur à 10, le joueur perd.