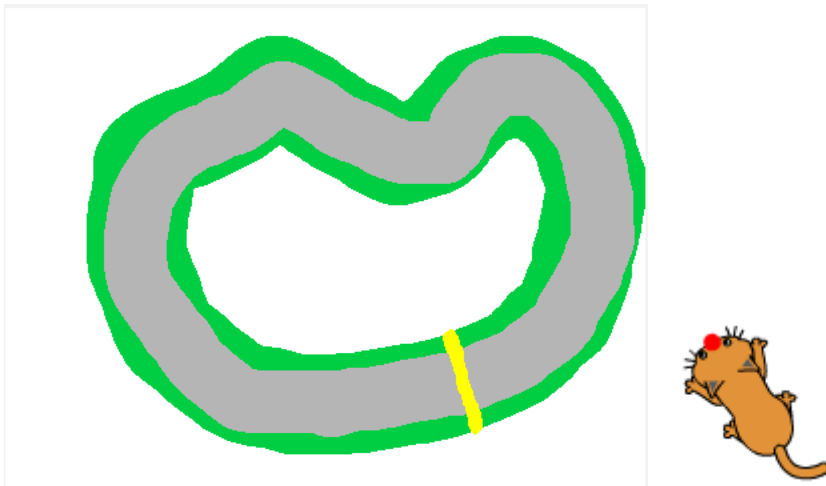
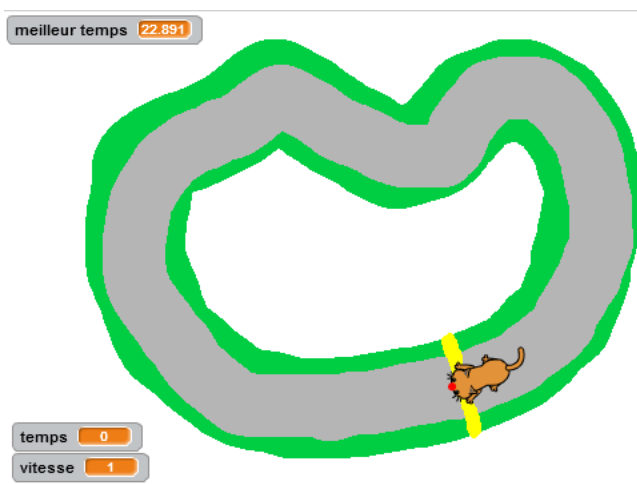


# Session 15 : La course contre la montre

La course se fait sur un circuit, le coureur est un chat avec un gros nez rouge.



- Au départ les pattes du chat sont placées sur la ligne jaune (x = 103 y = -99) et le chat est orienté à  $-105^\circ$  de façon à partir bien droit.



- Lorsqu'on appuie sur la lettre « s », le chat démarre et avance d'une valeur égale à la vitesse affichée.

- Le joueur appuie sur la flèche « gauche » pour faire tourner le chat de 15° à gauche, et appuie sur la flèche « droite » pour faire tourner le chat de 15° à droite.
- Si le joueur appuie sur la flèche « haut » la vitesse augmente de 1, s'il appuie sur la flèche « bas », la vitesse diminue de 1.
- Si le chat touche le bord vert, la partie s'arrête et le joueur à perdu.
- Lorsque le nez rouge du chat, touche la ligne d'arrivée jaune, alors le joueur a gagné. Son temps est affiché dans la variable « temps », la variable « meilleur temps » est mise à jour si le temps du joueur est meilleur que la valeur affichée dans cette variable.

Pour calculer le temps mis, utiliser la variable « chronomètre » de la palette « Capteurs ». Cette variable peut être remise à zéro par le bloc :

A Scratch block with a blue background and a white border, containing the text "réinitialiser le chronomètre".

. Ensuite, elle utilise l'horloge du système pour compter le temps.

## Script du chat

```
when green flag is clicked
  go to x: 103 y: -99
  set direction to -105
  set speed to 1
  set time to 0
  say Appuyez sur s pour démarrer pendant 2 secondes

when s key is pressed
  reset timer
  repeat indefinitely
    move speed steps
    if green touched?
      say Partie terminée pendant 2 secondes
      stop this script
    if red touches yellow?
      set time to timer
      say regroupe regroupe Tu gagnes en temps secondes! pendant 2 secondes
      if meilleur temps = 0 or temps < meilleur temps
        set meilleur temps to temps
        say Nouveau meilleur temps pendant 2 secondes
  stop this script

when left arrow key is pressed
  turn 15 degrees

when right arrow key is pressed
  turn 15 degrees

when up arrow key is pressed
  add 1 to speed

when down arrow key is pressed
  add -1 to speed
```