

Session 8 – Conversations et messages

Résumé des activités de la session

Créer un dialogue entre deux personnages.

- première partie débranchées
- deuxième partie sur machine

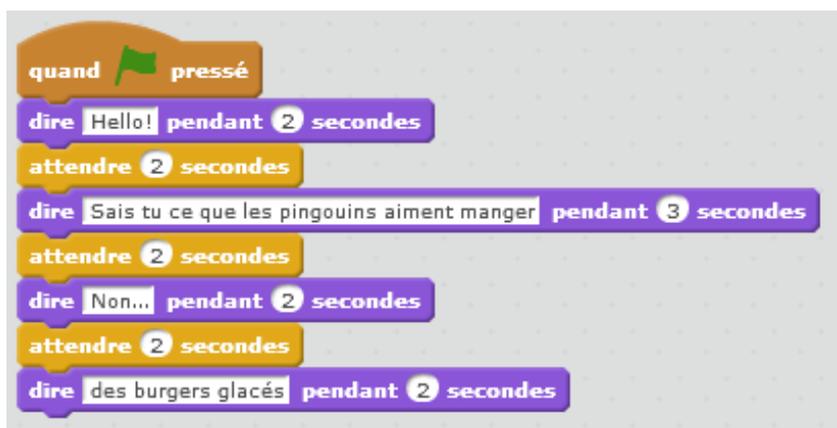
Description de la session

Conversations première partie

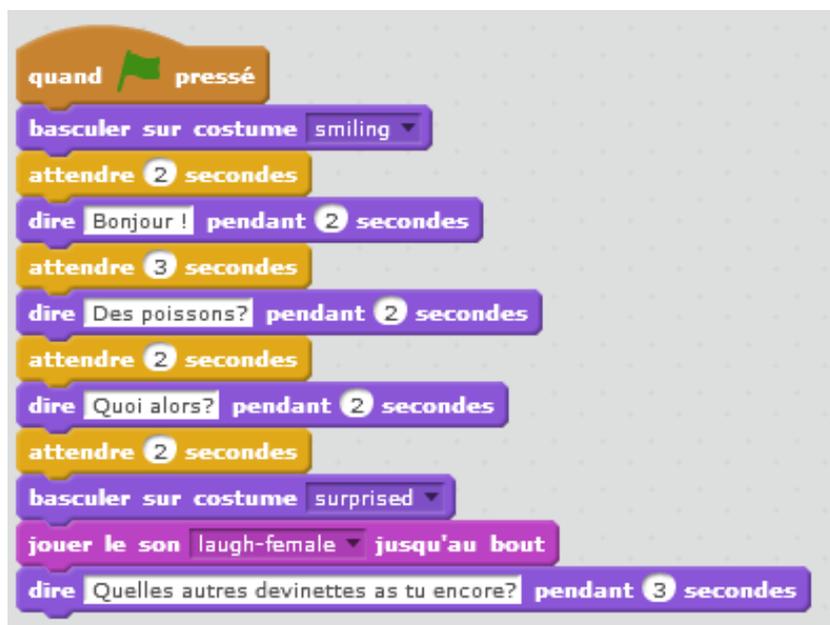
- Analyser le code du script « Plaisanterie de pingouin » et voir comment les blocs « attendre » ont été utilisés pour coordonner la conversation.

Distribuer à chaque enfant la feuille de scripts : Scripts

Script du pingouin



Script de Nano



Quel lutin parle en premier ? Que dit-il ?

Distribuer à chaque enfant une grille « Dialogue1 ».

Dans la grille dialogue1, indiquer le temps et ce que fait ou dit chacun des deux personnages.

Temps (secondes)	Pingouin	Nano
2	Hello !	Attend
2	Attend	Bonjour !
3	Sais-tu ce que les pingouins mangent	Attend
2	Attend	des poissons ?
2	Non...	Attend
2	Attend	quoi alors ?
2	des burgers glacés	Attend
3	fin du script	quelles autres devinettes as-tu encore ?

Une fois cette grille remplie :

- expliquer que ce système est un peu compliqué pour synchroniser deux personnages. S'il y en avait trois, se serait encore plus compliqué.
- expliquer aux enfants le système de diffusion-réception de messages de Scratch.
- Distribuer à chaque enfant son programme (fiche messages). Il doit l'exécuter lorsqu'il entend son message. Le meneur de jeu envoie un premier message.

Conversations deuxième partie

Chaque lutin peut envoyer un message ou envoyer un message et attendre.

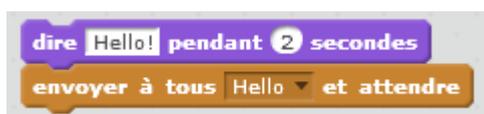
Ces messages arrivent chez tous les lutins (même celui qui a émis le message). Les lutins peuvent réagir à un message particulier, s'ils se sont placés en attente de ce message.



Nous allons utiliser cette diffusion-réception de messages pour synchroniser nos lutins.

- Remanier le code des deux lutins, en utilisant ces trois blocs :

Dans le script on ajoute après les blocs « dire » un bloc « envoyer à tous » contenant les paroles que l'on vient de dire (ou un résumé)

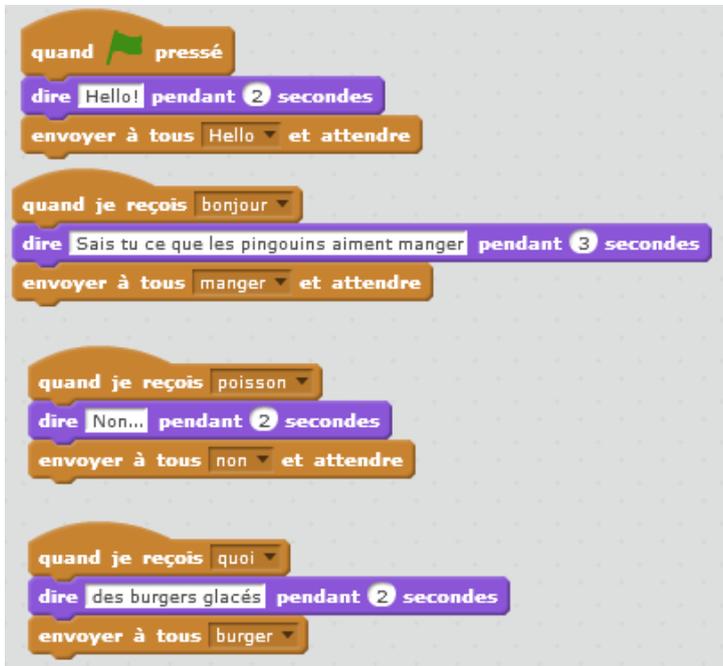


L'autre lutin attend le message qui lui est destiné



avant de

Script du pingouin



Script de Nano

