

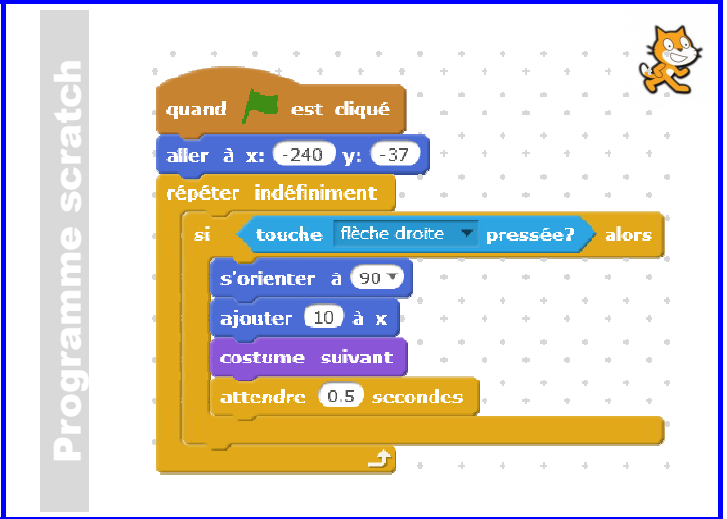
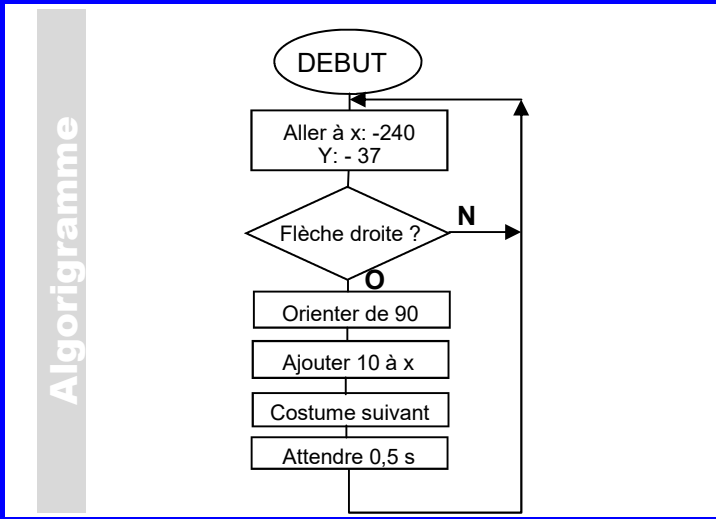


Comment animer notre personnage ? 5-DIC-3

Nom :	Prénom :	Classe :	Compétences travaillées	C4.2	C5.2		
			Niveau d'acquisition				

1> Déplacer le lutin :

Reproduisez le programme ci-dessous à l'aide du logiciel scratch puis testez le.

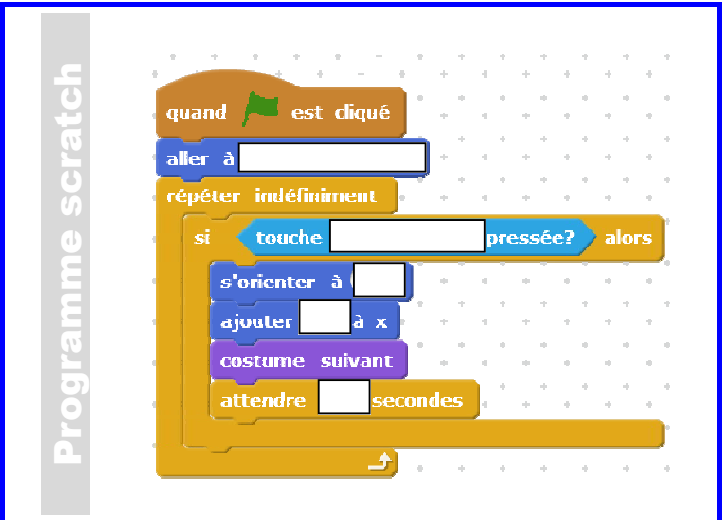
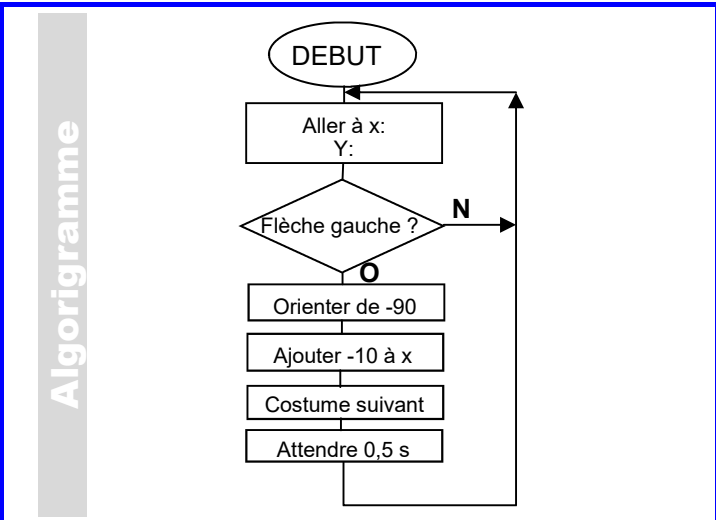


Expliquez ce que fait votre programme :

.....

.....

Modifiez votre programme afin que votre lutin se déplace avec la flèche gauche vers la gauche.
 Vous penserez à modifier les coordonnées du point de départ de votre lutin en vous aidant de la fiche ressources.



Si votre lutin se retrouve tête en bas, suivez les consignes présentes sur la fiche ressources pour lui permettre de se redresser.

Pour terminer, associez les deux programmes afin que votre lutin puisse se déplacer dans les deux directions en partant des coordonnées X:0, Y:0



Comment animer notre personnage ? 5-DIC-3

Nom :	Prénom :	Classe :	Compétences travaillées	C4.2	C5.2		
			Niveau d'acquisition				

2> Faire sauter le lutin

Dans l'exercice précédent, vous avez déplacé votre lutin selon les axes X et Y. Nous allons maintenant chercher à faire sauter notre lutin.

Pour pouvoir réaliser le saut, vous allez devoir créer une variable.

Regardez la vidéo « variable » et expliquez, ci-dessous, ce qu'est une variable.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

En vous aidant de la vidéo « gravité » réalisez le programme afin que votre lutin saute lors d'un appui sur la flèche du haut.

Vous collerez ci-dessous votre programme en utilisant les blocs à découper.

Programme scratch

Faire sauter le lutin

