



SCRATCH

explorateur

Projet n°3

Difficulté



Nom du projet : Voiture

Fichier : 03- Voiture.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/143993949/>

Objectif : Créer un programme pour animer une image.

Description : Programmer la voiture pour qu'elle se déplace sur la route et qu'elle reparte en sens inverse lorsqu'elle touche le bord de l'écran.

Ce qu'il faut savoir :

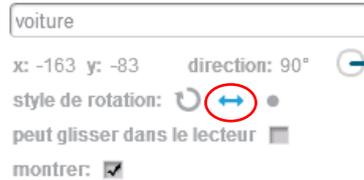
Pour réaliser ce programme, il faut utiliser le bloc « Avancer de 10 ». Ce nombre peut être changé. C'est lui qui permet de régler la vitesse de déplacement de la voiture (essaye de choisir d'autres nombres). Lorsque la voiture touche le bord, elle s'arrête. Pour la faire repartir dans l'autre sens, il faut utiliser le bloc « rebondir si le bord est atteint » depuis le menu « Mouvement » (bleu).

Palettes à utiliser : « Événements » (marron), « Contrôle » (orange) et « Mouvement » (bleue).

Blocs utiles :



Astuce :



En cliquant sur le « i » du lutin « voiture » on fait apparaître un menu qui permet d'empêcher le renversement de la voiture lorsqu'elle touche le bord (cliquer sur la double flèche).



Pour aller plus loin :

Modifier la boucle pour que la voiture s'arrête lorsqu'on appuie sur la barre d'espace. Pour changer ainsi le programme, il faut changer le bloc utilisé pour la boucle. Choisir le bloc « répéter jusqu'à ... » depuis la palette « Contrôle » et glisser le bloc « touche espace pressée » dans la zone vide depuis la palette « Capteurs » (bleue).

