



# SCRATCH

# explorateur

Projet n°5

Difficulté



Nom du projet : Raconter une histoire

Fichier : 05- Histoire.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/157933115/>

Objectif : Créer un programme pour raconter une histoire.

**Description** : Faire dialoguer deux personnages qui raconteront l'histoire suivante :

- Le Prince : **Chère Princesse, j'aimerais vous emmener en voyage.** (phrase affichée pendant 3 secondes)
- La princesse : **Quelle bonne idée ! Où allons-nous ?** (phrase affichée pendant 3 secondes)
- Le Prince : **Nous allons visiter un château en Ecosse.**
- La Princesse : **Je trouve qu'il fait froid en Ecosse.**
- Le Prince : **Préférez-vous aller dans une île ?**
- La Princesse : **Non, il fera trop chaud.**
- Le Prince : **Et si nous allions dans cette université pour apprendre à programmer avec Scratch ?**
- La Princesse : **Quelle bonne idée ! J'aime tellement Scratch !** (La photographie représente le campus de l'université du MIT Massachusetts USA)

**Ce qu'il faut savoir** : Pour éviter que les personnages ne parlent en même temps, il va falloir insérer des temps d'attente pour arriver à afficher ce qu'ils disent au moment voulu. N'hésite pas à faire plusieurs essais pour arriver résultat recherché, mais il est plus rapide de faire un calcul...

Avant que le Prince ne propose une nouvelle destination (et donc un nouvel arrière-plan, que l'on appelle scène dans « Scratch »), il faut l'insérer avec le bloc « basculer sur l'arrière-plan ... » en sélectionnant l'arrière-plan désiré (avec le triangle noir).

**Palettes à utiliser** : « Événements » (marron), « Contrôle » (orange) et « Apparence » (violet).

**Blocs utiles** :



**Pour aller plus loin** : Tu peux modifier cette histoire en insérant d'autres arrière-plans et un autre personnage (par exemple le pilote de l'avion à la fin de l'histoire avec la commande « clic droit + montrer). Si tu l'utilises, n'oublie pas de remettre l'arrière-plan de l'avion...