



SCRATCH

explorateur

Projet n°7

Difficulté



Nom du projet : Sortir du château

Fichier : 07- Sortir_du_chateau.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/154635923/>

Objectif : Savoir changer l'arrière-plan (appelé « scène » dans Scratch) après avoir cliqué sur un lutin.

Description : Dans ce projet, plusieurs programmes sont déjà faits :

- Le programme du personnage qui explique la situation (il ressemble à celui du projet n°4).
- Les programmes qui font bouger la chauve-souris (ce sont les mêmes que ceux des projets n°1 et n°3).

Le but du projet est de programmer la chauve-souris pour qu'elle disparaisse lorsqu'on clique sur elle. Sa disparition doit entraîner l'ouverture de la porte du château.

Ce qu'il faut savoir : Il y a plusieurs façons d'atteindre un objectif. Par exemple, il y a plusieurs blocs qui permettent de faire disparaître un lutin. Il est donc possible de créer des programmes différents qui conviendront parfaitement. Les blocs proposés ci-dessous ne seront donc pas tous nécessaires, il faudra faire des choix selon l'effet que l'on recherche : soit faire disparaître d'un seul coup la chauve-souris, soit la faire disparaître progressivement.

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

Blocs utiles :



Astuce : Pour ouvrir la porte du château, il faut changer l'image d'arrière-plan et montrer une image sur laquelle la porte a été enlevée. Une image de ce genre a déjà insérée dans les scènes. Pour afficher les scènes disponibles, il faut cliquer sur le bouton « Scène » puis sur l'onglet « Arrière-plans ». Il est même possible de modifier les scènes avec l'outil de dessin de Scratch.



Pour aller plus loin : Après avoir fait disparaître la chauve-souris d'un seul coup, essaye de la faire disparaître progressivement en utilisant une boucle limitée et le bloc « ajouter à l'effet fantôme ».

Question : Additionne les nombres utilisés pour indiquer la force de l'effet fantôme.

Que se passe-t-il lorsque le total atteint ou dépasse 100 ?