



# SCRATCH

# explorateur

## Projet n°8

Difficulté



Nom du projet : L'armoire

Fichier : 08- Armoire.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/164329399/>

**Objectif** : Programmer le déplacement d'objets pour habiller un personnage.

**Description** : Dani a besoin de ton aide pour choisir des vêtements dans l'armoire et s'habiller. Tu vas donc programmer les vêtements qui viendront se placer sur Dani lorsqu'on cliquera sur le bloc [quand ----▼ est pressé]. On choisira la lettre « a » pour la tenue « a », la lettre « b » pour la tenue « b » et ainsi de suite...

**Ce qu'il faut savoir** : Les lutins ont des positions qui peuvent être définies par des coordonnées que l'on appelle x et y.

La position au centre correspond à  $x = 0$  et  $y = 0$ . D'autres positions sont indiquées sur le schéma ci-contre. Repère-les :

$$x = -240, y = 0$$

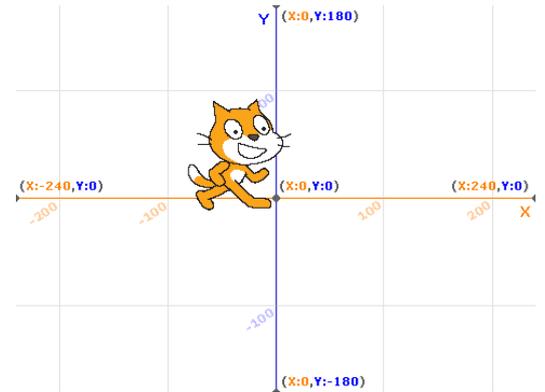
$$x = 240, y = 0$$

$$x = -240, y = -180$$

$$x = 240, y = 180$$

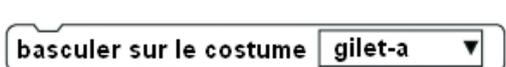
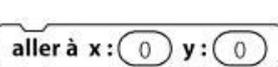
Lorsqu'on place un lutin à un endroit donné, si on clique sur le « i » du lutin (ou bien clic droit + info) on découvre qu'elle est sa position « x » et « y ».

Dans ce projet, Dany fait partie de l'arrière-plan pour qu'il ne soit pas déplacé. Les lutins ne seront que les habits qui vont le recouvrir. Chaque lutin dispose d'un ou plusieurs costumes. Si tu prends le temps de les regarder, tu auras davantage de possibilités pour habiller Dani en utilisant le bloc [basculer sur le costume ----▼].



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

**Blocs utiles** :



**Astuce** : Tous les habits présentés dans l'armoire peuvent être rangés immédiatement en cliquant sur la barre d'espace. Un programme a déjà été placé sur chaque lutin pour réaliser cette action.



**Pour aller plus loin** : Les costumes des personnages peuvent être modifiés à l'aide des outils de Scratch. Affiche le lutin, puis clique sur l'onglet « Costumes », il est alors possible de changer les couleurs à l'aide du pot de peinture après avoir sélectionné la couleur désirée.