

Défi Programmation Scratch jr 2020-2021

Débutant :

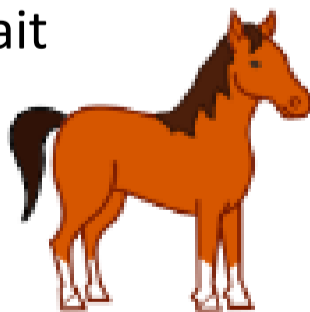
Tornade, le cheval est un gourmand. Il adore brouter. Aide le à trouver de l'herbe et à la manger.

- Insérer l'arrière-plan Rivière et les deux lutins : Cheval et Plante. Placer la plante dans l'arrière-plan. Le cheval se déplace jusqu'à la plante. Quand le cheval touche la plante, celle-ci disparaît.
- Insérer le lutin Grenouille en bas à gauche. Elle doit sauter et redescendre sans s'arrêter.

Intermédiaire :

Tornade, le cheval est un gourmand. Il adore brouter. Aide le à trouver de l'herbe et à la manger.

- Insérer l'arrière-plan Ferme et les trois lutins : Cheval, Adolescente et Plante. Placer l'adolescente au centre, le cheval à gauche et la plante à droite dans l'arrière-plan.
- L'adolescente envoie un message au cheval pour lui dire d'aller vers la plante. Quand le cheval a reçu le message il se déplace jusqu'à la plante. Quand il la touche, elle disparaît.



Défi Programmation Scratch jr 2020-2021

Avancé :

Tornade, le cheval est un gourmand. Il adore brouter. Aide le à trouver de l'herbe et à la manger.

- Insérer l'arrière-plan Ferme et les trois lutins : Cheval, Adolescente et Plante. Placer l'adolescente au centre, le cheval à gauche et la plante à droite dans l'arrière-plan.
- L'adolescente envoie un message au cheval pour lui dire d'aller vers la plante. Quand le cheval a reçu le message il se déplace jusqu'à la plante. Quand il la touche, elle disparaît
- Placer la Grange en haut à droite de la scène. Elle sera cachée au départ et réapparaîtra lorsque la plante aura disparu.
- Après que le repas du cheval, l'adolescente lui demande de rentrer à la grange. Quand le cheval touche la grange, il disparaît.

Expert :

Tornade, le cheval est un gourmand. Il adore brouter. Aide le à trouver de l'herbe et à la manger. Les deux arrière-plans doivent s'enchaîner.

- Insérer l'arrière-plan Rivière et les deux lutins : Cheval et Plante. Placer la plante dans l'arrière-plan. Le cheval se déplace jusqu'à la plante. Quand le cheval touche la plante, celle-ci disparaît. Insérer le lutin Grenouille en bas à gauche. Elle doit sauter et redescendre sans s'arrêter.
- Insérer l'arrière-plan Ferme et les trois lutins : Cheval, Adolescente et Plante. Placer l'adolescente au centre, le cheval à gauche et la plante à droite dans l'arrière-plan.
- L'adolescente envoie un message au cheval pour lui dire d'aller vers la plante. Quand le cheval a reçu le message il se déplace jusqu'à la plante. Quand il la touche, elle disparaît
- Placer la Grange en haut à droite de la scène. Elle sera cachée au départ et réapparaîtra lorsque la plante aura disparu.
- Après que le repas du cheval, l'adolescente lui demande de rentrer à la grange. Quand le cheval touche la grange, il disparaît.

