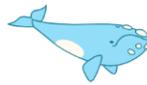


Défi programmation des cycles 3 de la Somme avec Scratch junior

Paulo



Requin



Etoile de mer

Niveau 1 : Le requin ne se déplace pas

A) Insérer l'arrière-plan « Fond marin » et les 3 lutins.

Programmer le déplacement **automatique** de Paulo vers l'étoile de mer.

B) Programmer le déplacement automatique de Paulo vers l'étoile de mer avec le message « +1 » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.

Auto-évaluation projet 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Fond marin ».		
J'ai réussi à insérer Paulo, le requin et l'étoile de mer		
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Paulo vers l'étoile de mer		
Auto-évaluation projet 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Paulo vers l'étoile de mer avec le message « +1 » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.		

Niveau 2 : Le requin se déplace automatiquement et indéfiniment

A) Programmer le déplacement en pilotage automatique de Paulo sans que le requin ne le touche. **L'étoile de mer est fixe.** Afficher le message « Sauvetage accompli ! » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.

B) Programmer le déplacement en pilotage automatique de Paulo sans que le requin ne le touche. **Faire apparaître l'étoile de mer de manière aléatoire.** Afficher le message « Sauvetage accompli ! » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.

Auto-évaluation projet 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique et indéfini du requin.		
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Paulo vers l'étoile de mer avec le message « Sauvetage accompli » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.		
Auto-évaluation projet 4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à programmer l'apparition/ disparition de l'étoile de mer.		
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Paulo vers l'étoile de mer (selon sa position sur la scène) avec le message « Sauvetage accompli » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.		