



DÉFI PROGRAMMATION DES CYCLES 3 DE LA SOMME 2017 - 2018



Paulo le petit poisson, collectionne les étoiles de mer.

Aide-le à en récolter le maximum.

Paulo doit faire attention à ne pas se faire attraper par les requins !

Niveau 1 : Le requin ne se déplace pas

A) Insérer l'arrière-plan « Underwater3 » et les 3 lutins.

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

B) Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer.

C) Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) 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 1	✓	✗
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan Underwater 3		
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	✓	✗
J'ai réussi à programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer		

Auto-évaluation projet 3	✓	✗
J'ai réussi à programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message « +1 » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer.		



DÉFI PROGRAMMATION DES CYCLES 3 DE LA SOMME 2017 - 2018



Paulo le petit poisson, collectionne les étoiles de mer.

Aide-le à en récolter le maximum.

Paulo doit faire attention à ne pas se faire attraper par les requins !

Niveau 2 : Le requin se déplace automatiquement et indéfiniment

A) Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo. **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.

B) Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message «Sauvetage accompli ! » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer. **Faire apparaître une nouvelle étoile de mer après chaque sauvetage. Afficher « Sauvetage échoué ! » quand le requin mange Paulo et arrêter le programme.**

C) Programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message «Sauvetage accompli ! », le son « pop » quand il touche l'étoile de mer **et un score qui augmente à chaque réussite.** Faire apparaître une nouvelle étoile de mer après chaque sauvetage. **Quand le requin mange Paulo, arrêter le programme en affichant « GAME OVER » sur l'arrière-plan.**

Auto-évaluation projet 4	✓	✗
J'ai programmé le déplacement en pilotage manuel de Paulo (avec les flèches du clavier)		
J'ai réussi à faire apparaître l'étoile de mer de manière aléatoire.		
Le message « +1 » et le son « pop » s'affichent quand il touche l'étoile de mer		
Auto-évaluation projet 5	✓	✗
J'ai réussi à programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message « +1 » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer		
Faire apparaître une nouvelle étoile de mer après chaque récolte.		
Afficher « Récolte terminée ! » quand le requin touche Paulo et arrêter le programme.		
Auto-évaluation projet 6	✓	✗
J'ai réussi à programmer le déplacement en pilotage manuel (avec les flèches du clavier) de Paulo vers l'étoile de mer avec le message « +1 » et le son « pop » quand il touche l'étoile de mer et un score qui augmente à chaque réussite.		
Faire apparaître une nouvelle étoile de mer après chaque récolte.		
Quand le requin mange Paulo, arrêter le programme en affichant « Game Over » sur l'arrière-plan.		