Semaine mathématiques et numérique
Mission « Retrouve le chiffre cinq »

Mode « libre » :

Programme un jeu qui permet de déplacer un personnage : le joueur doit déplacer le sprite « Ladybug2 » jusqu'au chiffre cinq (Sprite « Glow-5 ») à l'aide des flèches du clavier.

✂----------

Semaine mathématiques et numérique
Mission « Retrouve le chiffre cinq »

Mode « étape par étape » :

a) **Insère le sprite *Ladybug2* ainsi que les sprites *Glow-0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9. Répartir les sprites dans tout l'écran*. *(Réduire leur taille)***
Apparence, Repérage

b) **Programme *Ladybug2* pour qu'il dise :** « Déplace-moi jusqu'au chiffre cinq »
Communication

c) **Programme le sprite Ladybug2 pour qu'il se déplace quand le joueur appuie sur les flèches du clavier.**
Déplacement / Programmation des touches

d) **Le sprite Ladybug2 dit : « Bravo ! » quand il touche le sprite Glow-5 et le programme s'arrête.**
Condition / Test logique / Communication / Temporisation / Boucle

e) **Le sprite Ladybug2 dit : « Essaie encore ! » quand il touche les autres spritesGlow.**
Condition / Test logique / Communication / Temporisation / Boucle

Antoine QUILLET
ERUN MONTDIDIER

BY-NC-SA
antoine.quillet@ac-amiens.fr

Semaine mathématiques et numérique

Mission « Retrouve le chiffre cinq »

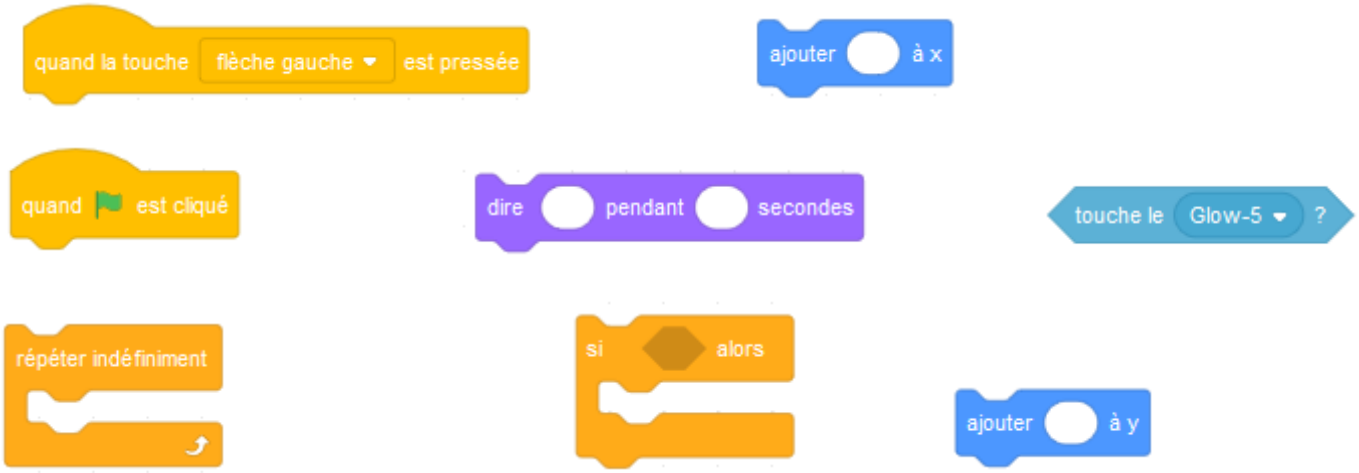
Auto-évaluation	✅	Avec l'aide	❌
a-b) J'ai réussi à programmer l'affichage de la consigne de Ladybug2 quand on clique sur le drapeau vert.			
c) J'ai réussi à programmer le déplacement de Ladybug2 vers le haut, le bas, la droite et la gauche quand on appuie sur les différentes flèches du clavier.			
d) J'ai réussi à programmer l'affichage « Bravo ! » si Ladybug2 touche le sprite Glow-5.			
e) J'ai réussi à programmer l'affichage « Essaie encore ! » si Ladybug2 touche les autres sprites.			

✂----------

Semaine mathématiques et numérique

Mission « Retrouve le chiffre cinq »

Aide (blocs pouvant être utilisés) :



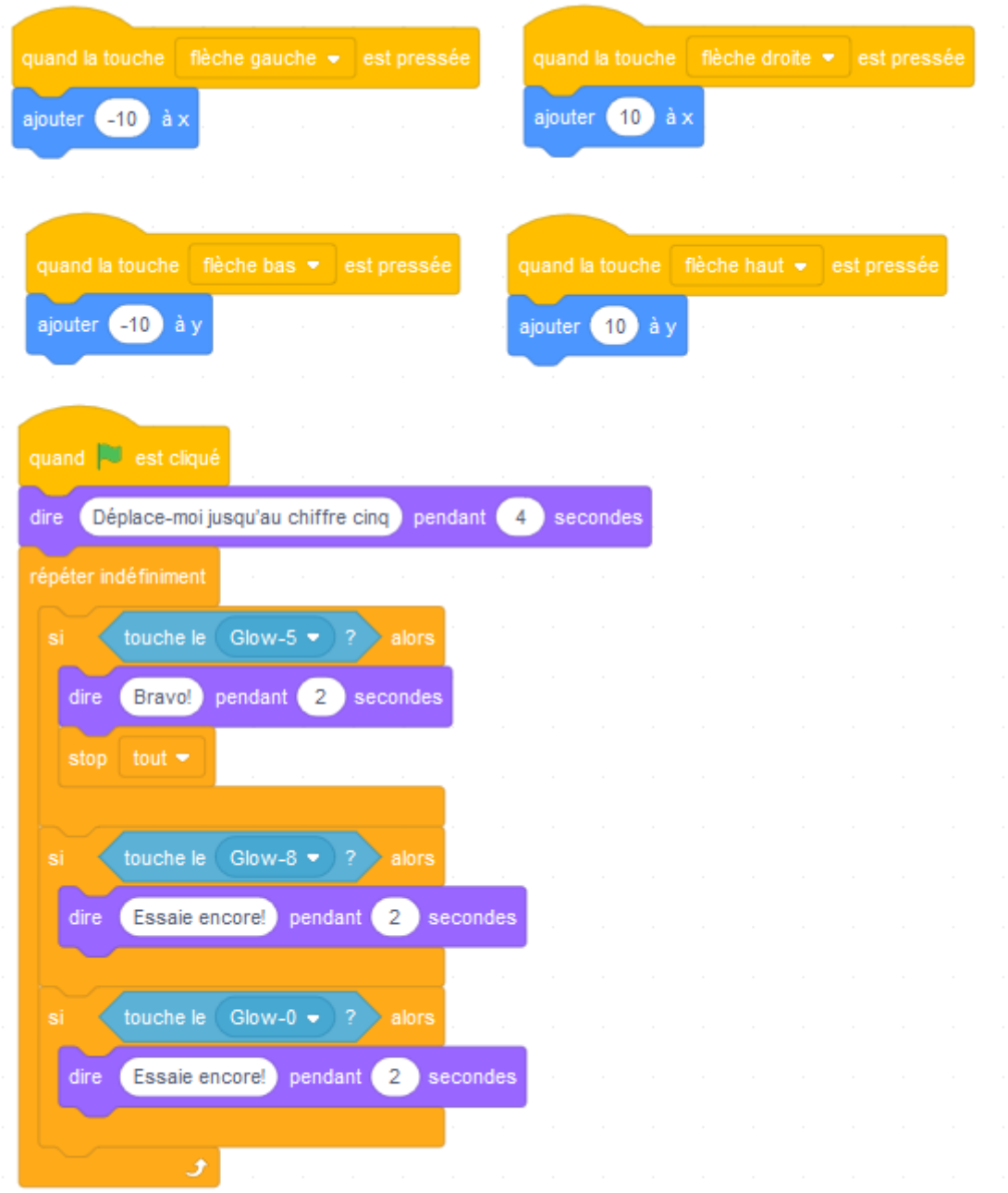
BY-NC-SA
antoine.quillet@ac-amiens.fr

Semaine mathématiques et numérique

Mission « Retrouve le chiffre cinq »

Solutions possibles :

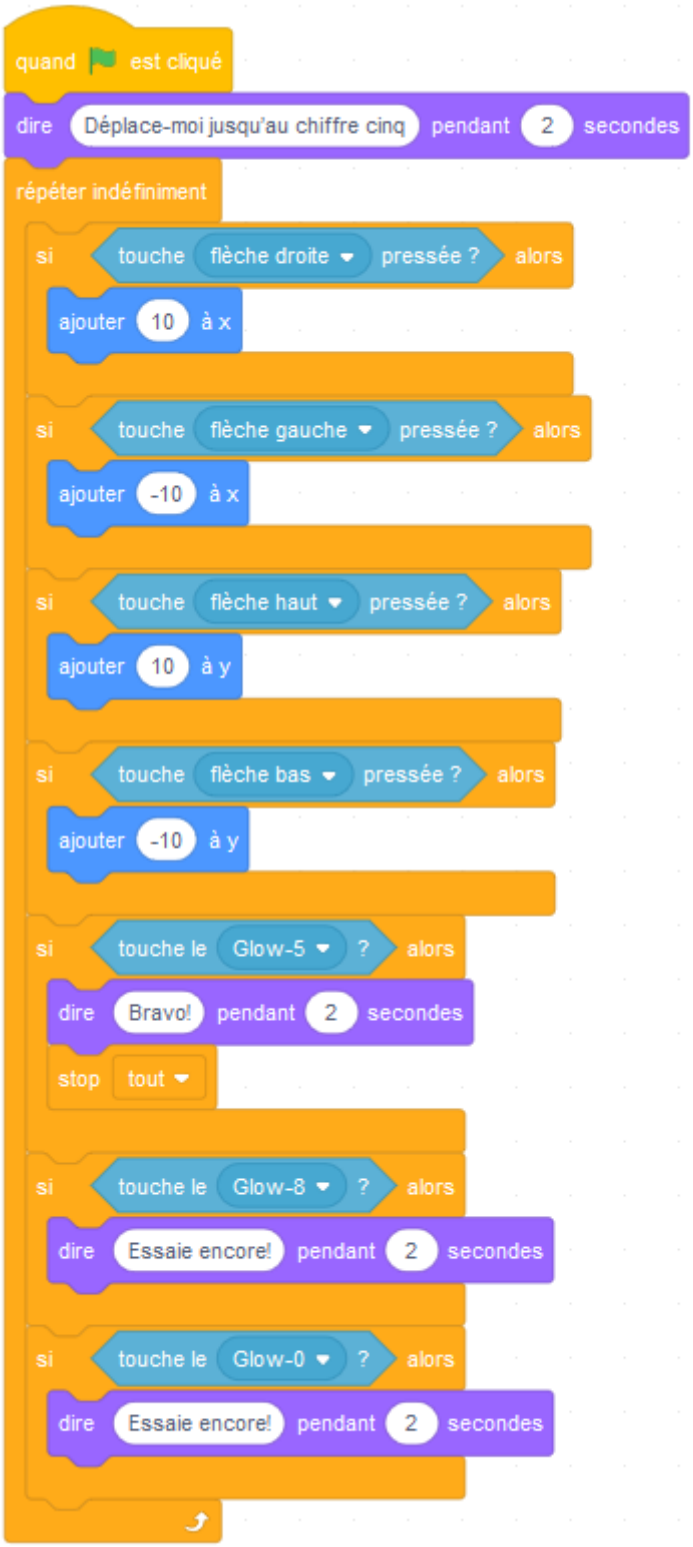
Solution 1



BY-NC-SA

antoine.quillet@ac-amiens.fr

Solution 2



BY-NC-SA
antoine.quillet@ac-amiens.fr