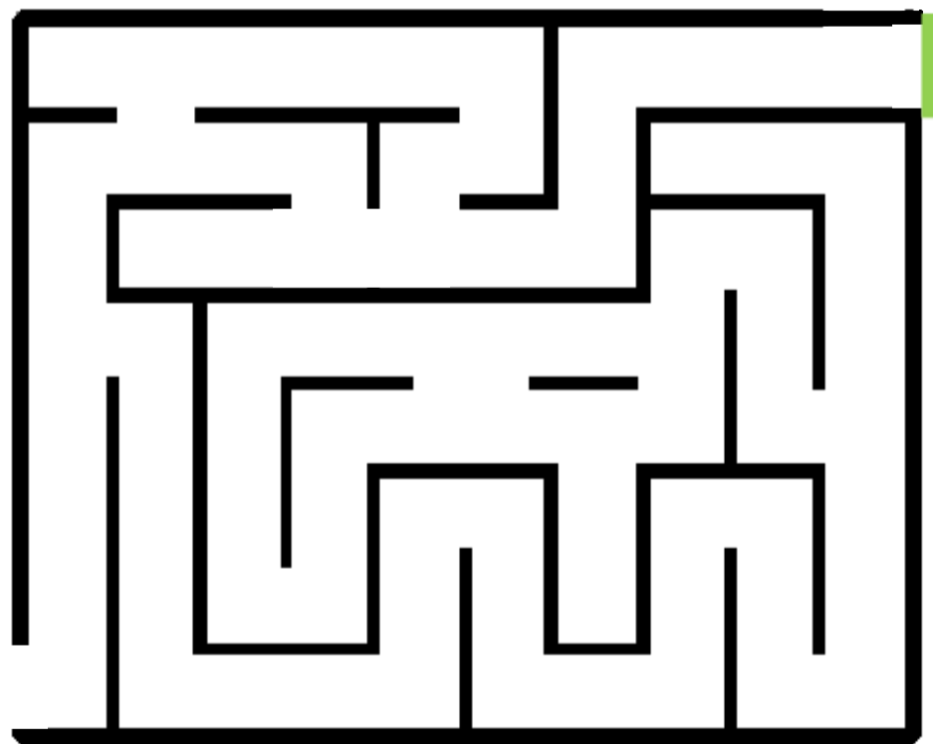


Beebot est à l'entrée d'un labyrinthe et doit trouver la sortie.

Niveau débutant :

- Retirer le personnage Sprite1 puis insérer l'arrière-plan Labyrinthe0 et le personnage Beebot fournis dans le kit à l'adresse <http://tice.dsden80.ac-amiens.fr/>. Mettre Beebot à la taille 40.
- Au début du programme, Beebot doit se trouver à l'entrée du labyrinthe orienté vers la droite.
- Quand on clique sur le drapeau vert, Beebot se déplace tout seul dans le labyrinthe et trouve le chemin jusqu'à la sortie.



Beebot se déplace sur le labyrinthe en fonction des instructions qui lui sont données avec les flèches du pavé.

Niveau intermédiaire :

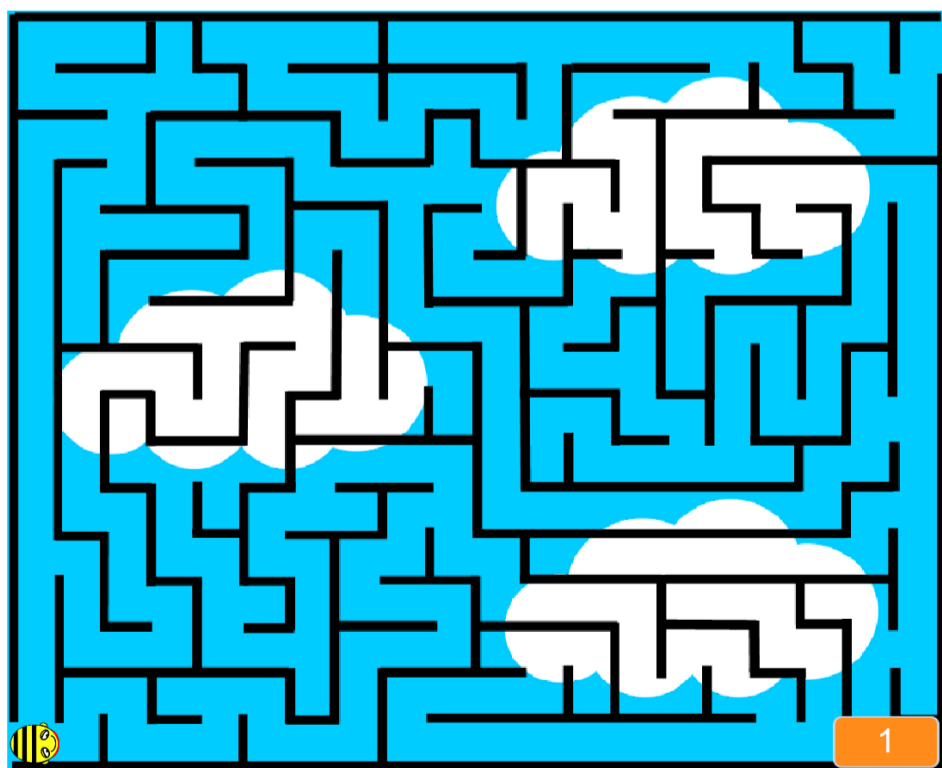
- A) Retirer le personnage Sprite1 puis insérer l'arrière-plan Labyrinthe0 et le personnage Beebot fournis dans le kit à l'adresse <http://tice.dsden80.ac-amiens.fr/>. Mettre Beebot à la taille 40.
- B) Au début du programme, Beebot doit se trouver à l'entrée du labyrinthe orienté vers la droite.
- C) **Beebot doit se déplacer à l'aide des flèches du clavier.** Il doit toujours s'orienter dans la bonne direction avant d'avancer.
- D) **Lorsque Beebot touche la ligne d'arrivée verte, il est content et dit « Gagné ! »**



Beebot se déplace dans le labyrinthe en fonction des instructions qui lui sont données avec les flèches du clavier, mais il ne peut pas tricher : impossible pour lui de traverser les murs!

Niveau expert :

- A) Insérer les arrière-plans Labyrinthe 1, 2, 3... 9, le personnage Beebot et la musique « Funny_Labyrinthe » fournis dans le kit sur <http://tice.dsden80.ac-amiens.fr/>.
- B) Diminuer Beebot à la taille 20 pour qu'il puisse se déplacer dans ce grand labyrinthe!
- C) Lorsque vous lancez le programme, Beebot doit se trouver à l'entrée du labyrinthe orienté vers la droite. **Le programme joue la musique « Funny Labyrinthe »**
- D) Beebot doit se déplacer à l'aide des flèches du clavier. Il doit toujours s'orienter dans la bonne direction avant d'avancer.
- E) **Si on demande à Beebot d'avancer dans un mur, il ne le fait pas. Si on lui dit d'avancer et que le chemin est libre, alors il avance.**
- F) Lorsque Beebot touche la ligne d'arrivée verte, le score affiché en bas à droite de l'écran augmente de +1.
- G) L'arrière plan bascule sur le suivant et Beebot se trouve à l'entrée du nouveau labyrinthe.



Défi Programmation Scratch jr 2019-2020



Débutant :

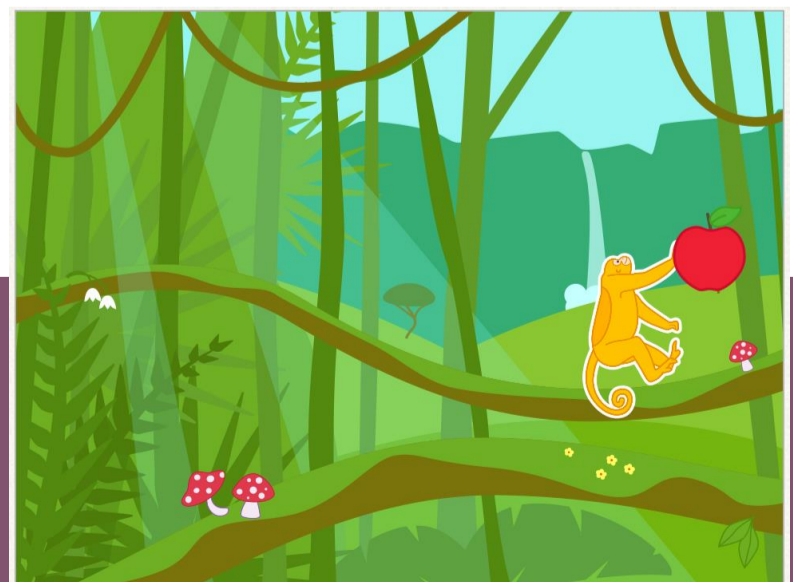
Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

- Insérer l'arrière-plan Savane et les deux lutins : Singe et Arbre. Placer l'arbre dans la savane. Le singe se déplace jusqu'à l'arbre. Quand le singe touche l'arbre, celui-ci s'agrandit.
- Insérer le lutin Oiseau. Il doit voler dans le ciel sans s'arrêter.

Intermédiaire :

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

- Insérer l'arrière-plan Jungle et les deux lutins : Singe, Pomme. Placer le singe sur la liane en bas à gauche et la pomme à côté du petit champignon à droite de l'écran.
- Le singe se déplace en suivant les lianes en évitant les champignons et doit arriver sur la pomme. Quand il touche la pomme, celle-ci disparaît.



Défi Programmation Scratch jr 2019-2020

Avancé :

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

- Insérer l'arrière-plan Jungle et les trois lutins : Singe, Fleurs, Pomme. Placer le singe sur la liane en bas à gauche et Fleurs à côté du petit champignon à droite de l'écran.
- Le singe se déplace en suivant les lianes en évitant les champignons et doit arriver sur les fleurs insérées. Quand il touche ces fleurs, celles-ci disparaissent.
- Placer la pomme en haut de la scène à la verticale des fleurs insérées. Elle sera cachée au départ et réapparaîtra lorsque les fleurs auront disparu. Le singe s'assoit pour attraper la pomme qui descend.

Expert :

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes ! Les deux arrière-plans doivent s'enchaîner.

- Insérer l'arrière-plan Savane et les deux lutins : Singe et Arbre. Placer l'arbre dans la savane. Le singe se déplace jusqu'à l'arbre. Quand le singe touche l'arbre, celui-ci s'agrandit. Insérer le lutin Oiseau. Il doit voler dans le ciel sans s'arrêter.
- Insérer l'arrière-plan Jungle et les trois lutins : Singe, Fleurs, Pomme. Placer le singe sur la liane en bas à gauche et Fleurs à côté du petit champignon à droite de l'écran.
- Le singe se déplace en suivant les lianes en évitant les champignons et doit arriver sur les fleurs insérées. Quand il touche ces fleurs, celles-ci disparaissent.
- Placer la pomme en haut de la scène à la verticale des fleurs insérées. Elle sera cachée au départ et réapparaîtra lorsque les fleurs auront disparu. Le singe s'assoit pour attraper la pomme qui descend.

