



Je code...Tu codes...Nous codons !

Cette situation problème devra être résolue avec le logiciel « Scratch » (ordinateurs) **ou** l'application « Scratch Junior » (tablettes)

- Installer « Scratch » sur un ordinateur :
<https://scratch.mit.edu/download>
- Installer « Scratch Junior » sur tablettes :
 - Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android&hl=fr>
 - IOS : <https://itunes.apple.com/fr/app/scratchjr/id895485086?mt=8>



Scénario pour le logiciel « Scratch » :

- 1 personnage et 3 objets secondaires
- 1 paysage
- Le personnage principal devra pouvoir se déplacer dans toutes les directions à l'aide des touches « flèches » du clavier. Il devra faire disparaître les objets secondaires à chaque rencontre. L'objet touché devra disparaître en jouant un son, en affichant une bulle de texte ; vous choisirez librement l'action concernant le 3^{ème} objet.

Le jeu devra être exporté au format (nomdelecole).sb2 et envoyé à la circonscription.

Corrigé :

En ligne : <https://scratch.mit.edu/projects/211728468/>

Lien pour télécharger le fichier :

<http://www.pri91.ac-versailles.fr/rallyemaths/rallyeC3.sb2>

Scénario pour le logiciel « Scratch Junior » :

- 2 personnages principaux et 1 lutin secondaire
- 2 scènes, 2 paysages

Scène 1 : les 2 personnages principaux se dirigent l'un vers l'autre, se présentent oralement et alternativement en expliquant leur quête (scène 2) puis disparaissent de l'écran.

Scène 2 : L'un des 2 personnage apparaît dans le second paysage et se dirige vers un lutin secondaire qui disparaît quand il le touche. La scène sera sonorisée.

Le jeu devra être exporté au format Projet ScratchJr _ (nomdelecole) et envoyé à la circonscription.

Si vous avez des difficultés pour exporter votre projet vous pouvez également filmer l'écran et envoyer la vidéo à la circonscription.

Corrigé :

Exemple:

<http://www.pri91.ac-versailles.fr/rallyemaths/jecodeJr.mp4>