

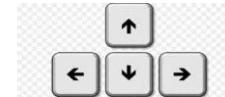


Pour utiliser scratch en ligne accéder à <https://scratch.mit.edu/>

Déplacements dans le labyrinthe :



L'insecte



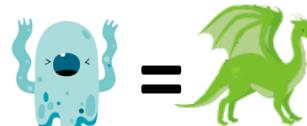
```
quand la touche flèche gauche est pressée
s'orienter à -90
avancer de 5 pas
si couleur [ ] touchée ? alors
  avancer de -5 pas
```

```
quand la touche flèche droite est pressée
s'orienter à 90
avancer de 5 pas
si couleur [ ] touchée ? alors
  avancer de -5 pas
```

```
quand la touche flèche haut est pressée
s'orienter à 0
avancer de 5 pas
si couleur [ ] touchée ? alors
  avancer de -5 pas
```

```
quand la touche flèche bas est pressée
s'orienter à 180
avancer de 5 pas
si couleur [ ] touchée ? alors
  avancer de -5 pas
```

Le fantôme – Le dragon :



```
quand [green flag] est cliqué
aller à x: -215 y: 110
fixer le sens de rotation [gauche-droite]
répéter indéfiniment
  avancer de 5 pas
  costume suivant
  rebondir si le bord est atteint
  si touche le [Beetle] ? alors
    jouer le son [Scream1] jusqu'au bout
    envoyer à tous [perdu]
    stop tout
```

Le fantôme reste en mouvement et ne s'arrête jamais, donc on peut utiliser la boucle « **répéter indéfiniment** » qui se trouve dans la rubrique « **contrôle** »

Si l'insecte est touché alors :

- Arrêter le jeu.

```
quand je reçois [gagné]
cacher
stop ce script
```

Quand le fantôme reçoit le message Gagné :

- Cacher le fantôme.
- Arrêter le jeu.



Les cœurs à récupérer

The Scratch script consists of the following blocks:

- A control hat block: "quand [drapeau] est cliqué"
- An "aller à x: [] y: []" block.
- A "montrer" block.
- A "mettre [score] à [0]" block.
- A "répéter indéfiniment" loop:
 - An "si [touche le Beetle ?] alors" branch:
 - "jouer le son [Teleport2]" block
 - "ajouter (1) à [score]" block
 - "cacher" block
- A yellow insect icon is shown near the bottom of the stage.

At the bottom, a blue box contains the text: "Si l'insecte est touché alors :



Insecte : Le Score

1

Le temps

The image shows a Scratch script for a racing game. It begins with a green flag script:

- when green flag clicked
- set [score v.] to [0]
- set [time v.] to [0]
- repeat until [score >= 8]
 - if [score = 8] then
 say [gagné!]
end
 - if [score < 8] then
 say [perdu!]
end

Below this, there is a yellow script:

- when green flag clicked
- set [time v.] to [0]
- repeat (30) [
 - add (-1) to [time v.]
 - wait (1) seconds]

La commande « **envoyer à tous** » permet d'envoyer un message à tous les lutins

Le joueur perd la partie
après **30 sec**

♣ Pour utiliser scratch en ligne accéder à <https://scratch.mit.edu/>