





Devoir de synthèse 2

Note

Nom : Prénom :



chaperon rouge



Travail à faire :

- 1) Lancer le logiciel scratch desktop.
- 2) Ouvrir le fichier « jeu_chaperon_rouge.sb3 » qui se trouve sous le bureau.
- 3) Créer les mouvements des lutins selon les règles suivantes.

Règle 1 : Le lutin chaperon_rouge se déplace en utilisant les flèches du clavier.

Règle 2 : Le lutin fleurs se montre et se cache dans des positions aléatoires.

Règle 3 : Le lutin loup se glisse aléatoirement dans la scène.

Règle 4 : Si chaperon_rouge touche les fleurs la variable **score** augmente de +1.

Règle 5 : Si chaperon_rouge touche le loup la variable **vies** diminue de -1.

- 4) Le jeu s'arrête si score =4 et la scène se bascule vers la scène s_win.
- 5) Le jeu s'arrête si vie=0 et la scène se bascule vers la scène s_lose
- 6) Corriger le mouvement de la grand-mère, elle va faire le va et le vient devant la maison.
- 7) Enregistrer votre travail sous « documents/nomprenom ».



Ouverture Enregistrement	Mouvement des lutins				Variables		Basculement des scènes	
	chaperon	fleurs	loup	Grand -mère	Initialisation	Changement	S_win	S_lose
1+1	2	2	2	2	1+1	2+2	2	2