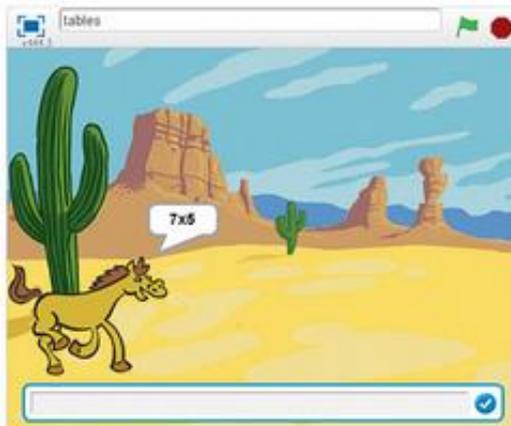


FICHE 81 Programmer une course

1 Louise a créé un jeu pour que sa petite sœur apprenne les tables de multiplication en s'amusant. Elle a sélectionné le lutin « Horse1 » et les arrière-plans « desert » et « spotlight-stage ».

1. a. Mettre en place les objets de l'animation de Louise.



b. Saisir ce script du lutin « Horse1 », puis le tester.



c. Voici le script de Louise pour les arrière-plans.



Saisir ce script puis le tester.

2. a. On souhaite ajouter un cheval afin que les deux chevaux fassent la course.

- Créer un lutin « Horse2 ».
- Modifier le costume de ce lutin.
- Réduire la taille des deux lutins.

b. Créer un script pour le lutin « Horse2 » afin :

- qu'il commence sa course au point de coordonnées (-120 ; -120) ;
- qu'à chaque réponse saisie, il avance de 25, que la réponse soit juste ou fausse ;
- qu'il disparaisse quand il reçoit le message 1 ;
- qu'il dise « L'ordinateur a gagné ! » si son abscisse est supérieure à 80.

Le jeu est alors terminé.

Aide : on peut créer un nouveau message dans le script « Horse1 ».



c. Tester l'ensemble du projet.