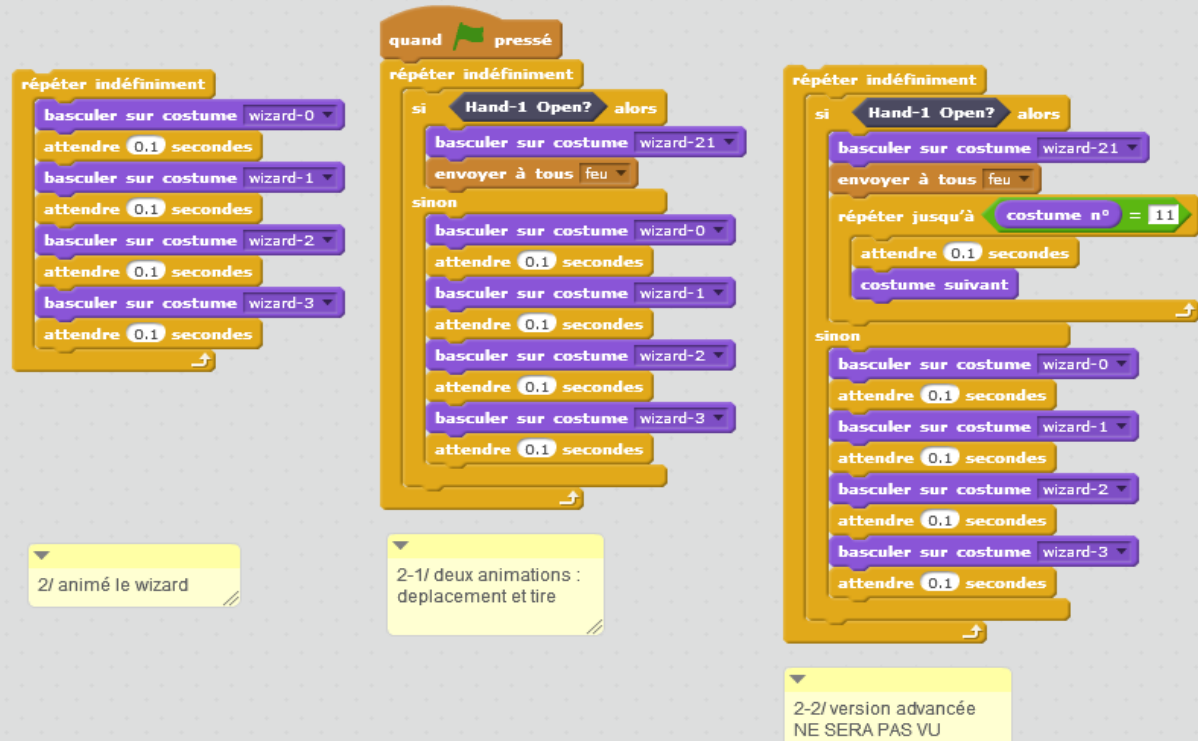
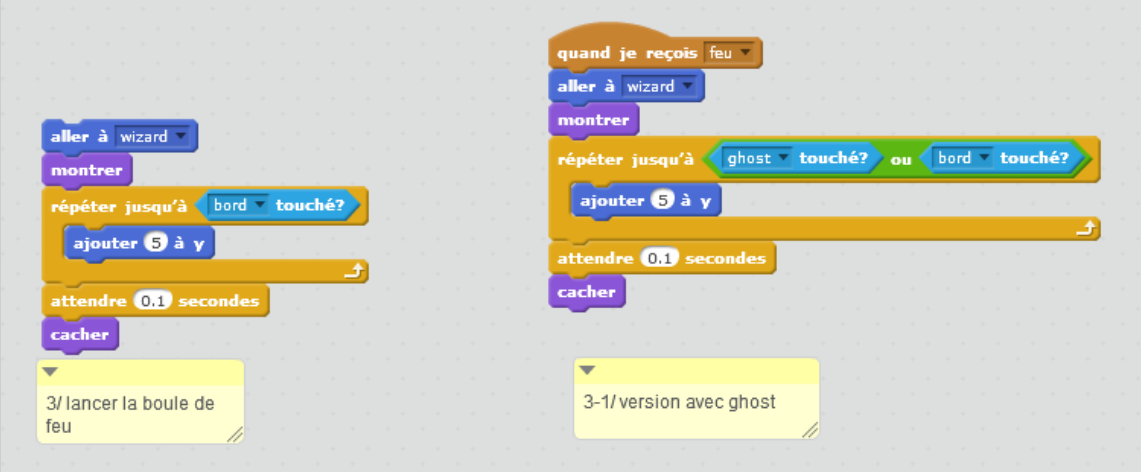



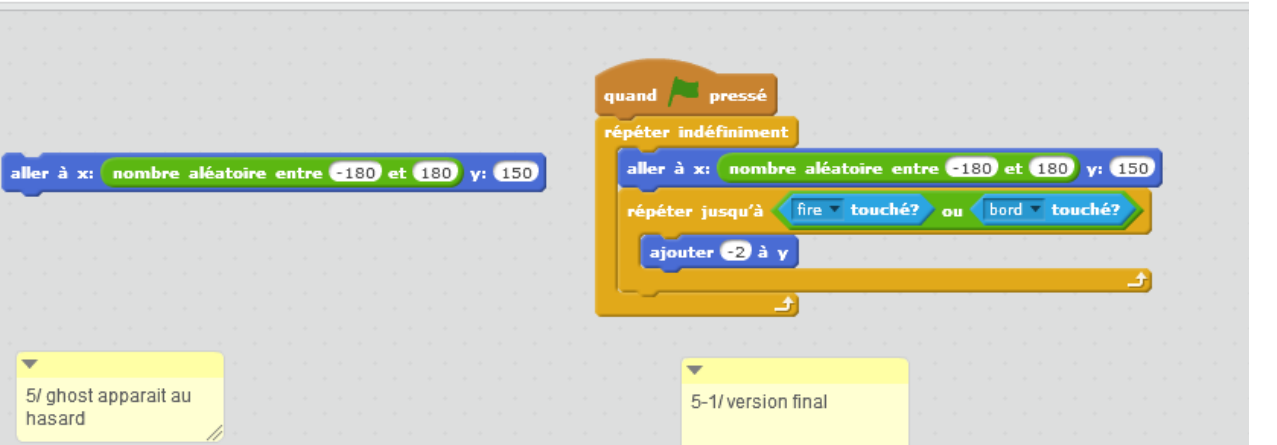

## Atelier scratch + leapmotion pour le Devovx4kids Namur 2015

cible	quoi	script
Wizard	<p>1/Déplacer le wizard avec la main (manque un répéter:s )</p> <p>1-1/ déplacement en fonction de l'ouverture de la main ou pas et déplacement plus rapide</p>	 <p>The script for the Wizard object consists of two parts. The first part, triggered by a 'when green flag clicked' event, sets the y-coordinate to -120 and the x-coordinate to 'Hand-1 X'. The second part is an 'infinite loop' that checks if 'Hand-1 Open?'. If the answer is 'non' (no), it sets the x-coordinate to 'Hand-1 X * 2'. Below the script, there are two yellow comment boxes: '1/ le wizard suit la main' and '1-1/ W suit si la main ouverte et 2 fois plus vite'.</p>

Animer le Wizard  
 nous n'irons pas jusqu'à la version 2-2  
 2/ animation  
 2-1/ animation + tire



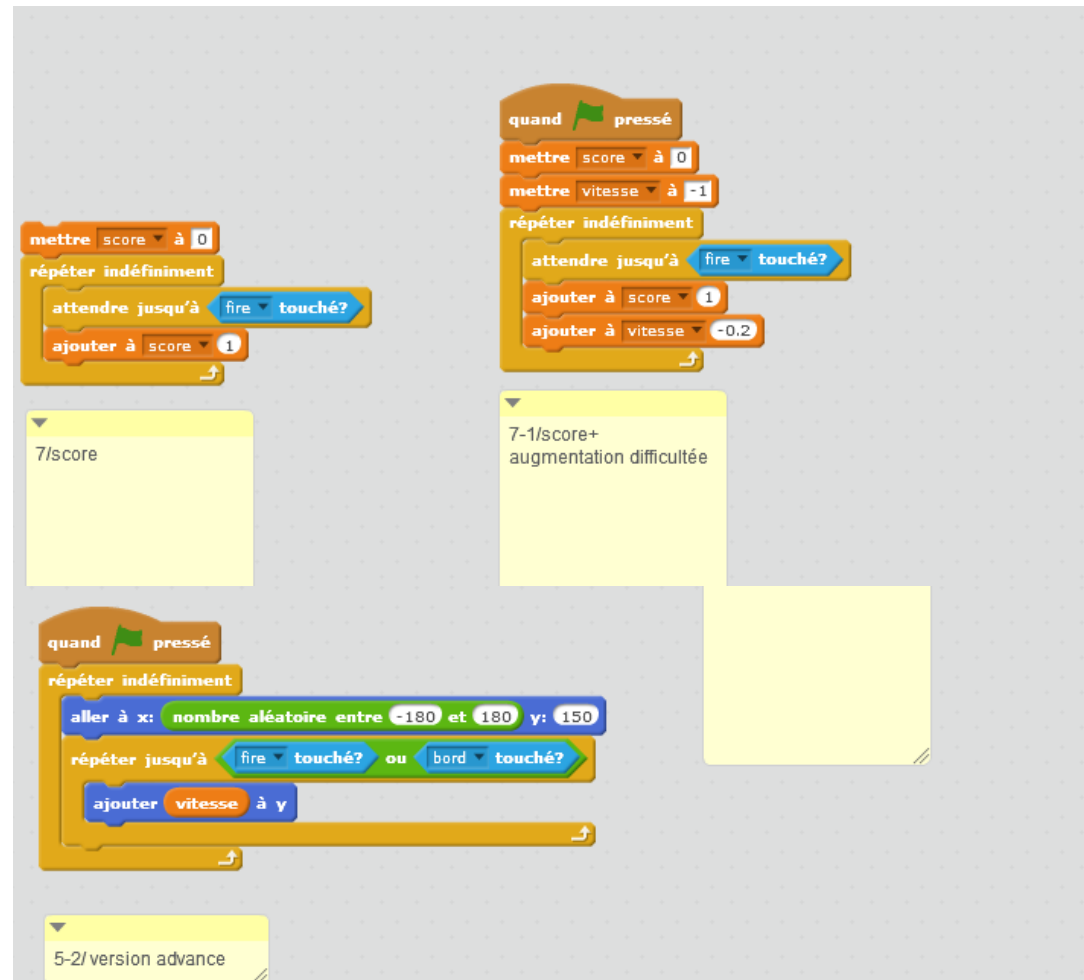
fire	<p>Création du déplacement</p> <p>la boule part du wizard déplacement vertical bas&gt;haut</p> <p>puis 3-1/ ajoute du « ghost touché »</p>	 <p>The image shows two Scratch code snippets for the 'fire' sprite. The left snippet, labeled '3/ lancer la boule de feu', contains the following blocks: 'aller à wizard', 'montrer', a 'répéter jusqu'à' loop with 'bord touché?' and 'ajouter 5 à y', 'attendre 0.1 secondes', and 'cacher'. The right snippet, labeled '3-1/ version avec ghost', contains: 'quand je reçois feu', 'aller à wizard', 'montrer', a 'répéter jusqu'à' loop with 'ghost touché?' or 'bord touché?' and 'ajouter 5 à y', 'attendre 0.1 secondes', and 'cacher'.</p>
fire	<p>Animation du feu</p>	 <p>The image shows two Scratch code snippets for the 'fire' sprite's animation. The left snippet, labeled '4/ animer le feu', contains a 'répéter indéfiniment' loop with 'costume suivant'. The right snippet, labeled '4-1/ code final', contains: 'quand flag pressé', 's'orienter à -90', 'cacher', and a 'répéter indéfiniment' loop with 'costume suivant'.</p>

ghost	<p>5/déplacement par random</p> <p>5-1/ identique à fire mais déplacement vertical haut&gt;bas</p>	 <p>The image shows two versions of Scratch code for a ghost's movement. The left version, labeled '5/ ghost apparait au hasard', consists of a single block: 'aller à x: nombre aléatoire entre -180 et 180 y: 150'. The right version, labeled '5-1/ version final', is more complex. It starts with a 'quand flag verte pressée' event, followed by a 'répéter indéfiniment' loop. Inside the loop, there is an 'aller à x: nombre aléatoire entre -180 et 180 y: 150' block, followed by a 'répéter jusqu'à' loop with conditions 'fire touché?' or 'bord touché?'. Inside this inner loop is an 'ajouter -2 à y' block. Below the code, there are two yellow labels: '5/ ghost apparait au hasard' and '5-1/ version final'.</p>
wizard	<p>6/ game over :)</p> <p>possibilité de créer un background adapté</p>	 <p>The image shows a Scratch code snippet for a game over state. It starts with a 'quand flag verte pressée' event, followed by an 'attendre jusqu'à' block with the condition 'ghost touché?'. This is followed by a 'stop tout' block. Below the code, there is a yellow label: '6-mort du Wizard'.</p>

ghost

7/calcul du score

7-1/ augmentation de la vitesse des  
ghost en « fonction du score »  
à combiner la modification avec 5-2



Leresteux julien  
[leresteux@gmail.com](mailto:leresteux@gmail.com)  
scratch

