

All Code Clubs must be registered. Registered clubs appear on the map at codeclubworld.org - if your club is not on the map then visit jumpto.cc/18CpLPy to find out what to do.

Introduction

Tu vas apprendre à programmer ton propre robot qui parle !



Liste d'activités

Suis ces **INSTRUCTIONS** pas à pas



Teste ton projet

Clique sur le drapeau vert pour **TESTER**



Enregistre ton projet

ENREGISTRE ton travail régulièrement

Étape 1 : Ton ChatBot

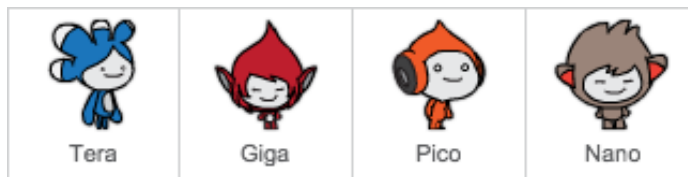
✓ Liste d'activités

1. Avant de créer ton chatbot, tu dois décider de sa personnalité. ☐

- Quel est son nom ?
- Où habite-t'il ?
- Est-il heureux ? sérieux ? amusant ?
timide ? gentil ?

2. Démarre un nouveau projet et supprime le lutin chat pour avoir un projet vide. Tu peux trouver l'éditeur Scratch à l'adresse jump.to/cc/scratch-new. ☐

3. Choisis un de ces lutins et ajoute-le à ton projet : ☐



4. Choisis un arrière-plan qui corresponde à la personnalité de ton chatbot. Voici un exemple, mais le tien n'est pas obligé de lui ressembler : ☐



Enregistre ton projet

Étape 2 : Un chatbot qui parle

Maintenant que tu as un chatbot avec une personnalité, programmons-le pour qu'il te parle.



Liste d'activités

1. Clique sur ton personnage chatbot et ajoute ce code :



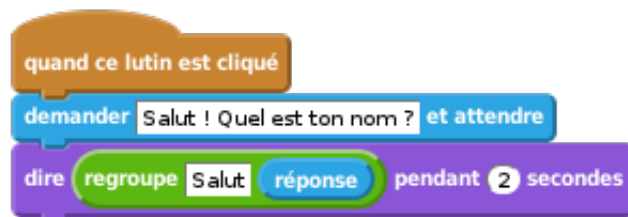
2. Clique sur ton chatbot pour vérifier s'il fonctionne.
Lorsqu'il te demande ton nom, tape-le dans la boîte en bas de la scène et clique sur la coche bleue (ou appuie sur



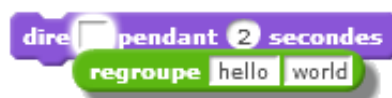
la touche « Entrée »).



3. Ton chatbot répondra à chaque fois par « Quel joli nom ! ». Tu peux personnaliser ce qu'il dit en utilisant la réponse que tu as tapée dans la boîte. Modifie le code du chatbot pour qu'il ressemble à cela :



Pour créer le dernier bloc, tu dois prendre un bloc vert **regroupe** et le glisser à l'intérieur du bloc **dire**.



Tu peux ensuite changer le texte « hello » en « Salut » et glisser le bloc bleu clair **réponse** (qui est dans la section **Capteurs**) à la place du texte « world ».



4. Essaie ce nouveau programme. Est-ce qu'il fonctionne comme attendu ? Es-tu capable de corriger le problème que tu remarques ? (Indice : Il faudrait ajouter un espace quelque part !)
5. Tu pourrais enregistrer le nom de l'utilisateur dans une variable pour pouvoir t'en resservir plus tard. Crée une nouvelle variable appelée « nom ». Si tu as oublié comment faire, le projet « Ballons » pourra t'aider.
6. Une fois la nouvelle variable créée, vérifie que le code de ton chatbot ressemble à ceci :



7. Si tu essaies ton programme encore une fois, tu remarqueras que ta réponse est enregistrée dans la variable « nom » qui est affichée en haut à gauche de la scène.



Si tu préfères ne pas voir la variable sur la scène, tu peux cliquer sur la coche à côté du nom de la variable dans l'onglet « Scripts » pour la cacher.



Enregistre ton projet

Défi : Plus de questions

Programme ton chatbot pour qu'il pose une autre question. Peux-tu enregistrer la réponse dans une variable ?



Enregistre ton projet

Étape 3 : Prendre des décisions

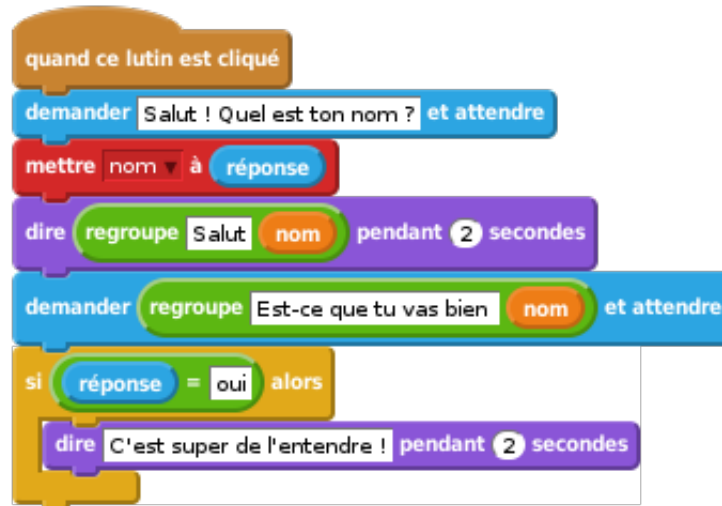
Tu peux programmer ton chatbot pour qu'il prenne une décision en fonction de la réponse de l'utilisateur.



Liste d'activités

1. Fais poser une question à ton chatbot, qui puisse avoir comme réponse « oui » ou « non ». Voici un exemple, mais tu peux changer la question si tu le souhaites :



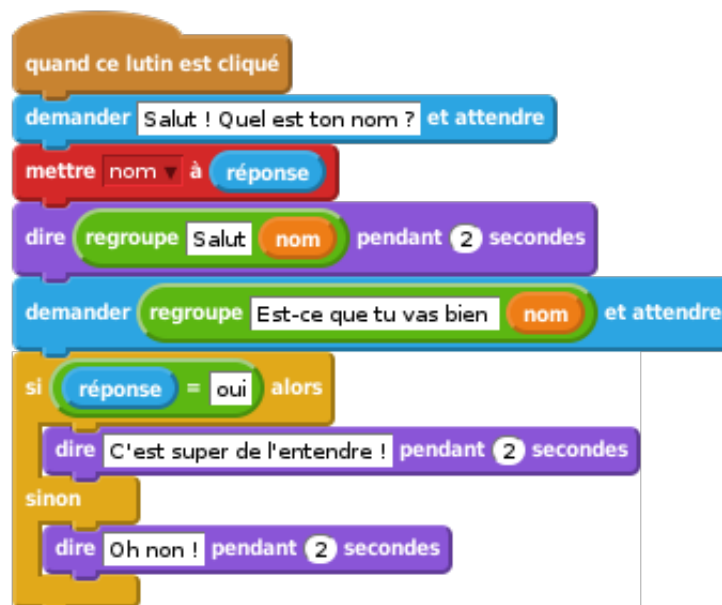


Puisque tu as stocké le nom de l'utilisateur dans une variable, tu peux l'utiliser autant de fois que tu veux.

2. Pour tester ce programme correctement, tu devras le tester deux fois - une fois en tapant « non » comme réponse et une fois en tapant « oui ». Tu obtiendras une réponse de ton chatbot uniquement **si** ta réponse est « oui ».



3. Le problème avec ton chatbot est qu'il ne dit rien lorsque l'utilisateur répond « non ». Tu peux résoudre ça en changeant le bloc **si** en un bloc **si/sinon** pour que ton code ressemble à ça :

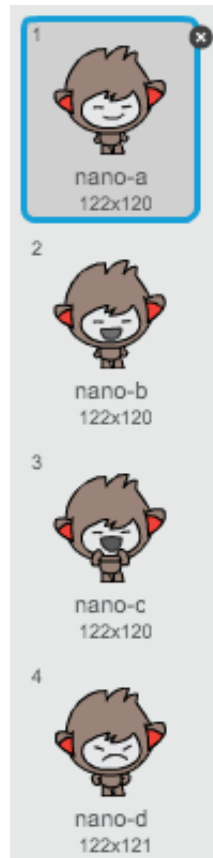


4. Si tu testes ton code, tu verras qu'à présent tu obtiens un commentaire pour les réponses « oui » et « non ». Ton chatbot devrait répondre avec « C'est super de l'entendre ! » lorsque ta réponse est « oui », mais avec un « Oh non ! » si tu tapes autre chose que oui (`sinon` signifie « autrement »).



5. Tu peux mettre n'importe quel code à l'intérieur des blocs `si` et `sinon`, pas seulement du code pour faire parler ton chatbot. Par exemple, tu peux changer le costume de ton chatbot pour qu'il corresponde à sa réponse.

Si tu regardes dans les costumes de ton chatbot, tu peux voir qu'il en a plusieurs. (Sinon, tu peux toujours en ajouter toi-même !)



Tu peux utiliser ces costumes pour personnaliser la réponse de ton chatbot en utilisant ce code :

```

quand ce lutin est cliqué
  basculer sur costume nano-a
  demander Salut ! Quel est ton nom ? et attendre
  mettre nom à réponse
  dire regroupe Salut nom pendant 2 secondes
  demander regroupe Est-ce que tu vas bien nom et attendre
  si réponse = oui alors
    basculer sur costume nano-c
    dire C'est super de l'entendre ! pendant 2 secondes
  sinon
    basculer sur costume nano-d
    dire Oh non ! pendant 2 secondes

```

6. Teste ton programme et tu verras l'expression du visage



de ton chatbot changer en fonction de la réponse qu'il te donnera.



Enregistre ton projet

Défi : Plus de décisions

Programme ton chatbot pour qu'il pose une autre question qui exige un « oui » ou un « non » comme réponse. Peux-tu faire réagir ton chatbot selon ta réponse ?



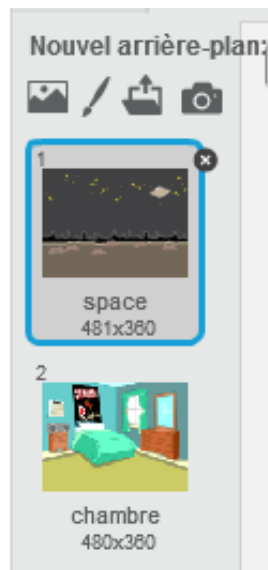
Enregistre ton projet

Étape 4 : Changer de lieu

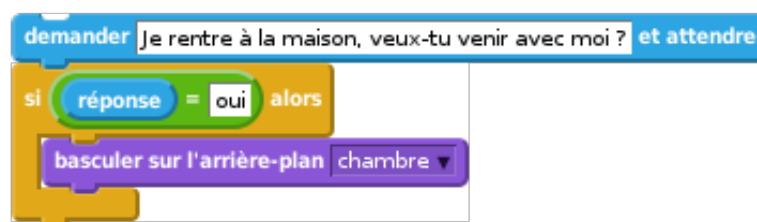
Tu peux aussi programmer ton chatbot pour qu'il change d'endroit.

✓ Liste d'activités

1. Ajoute un autre arrière-plan à ta scène et donne-lui un nom qui te permet de le repérer facilement (par exemple « chambre »).

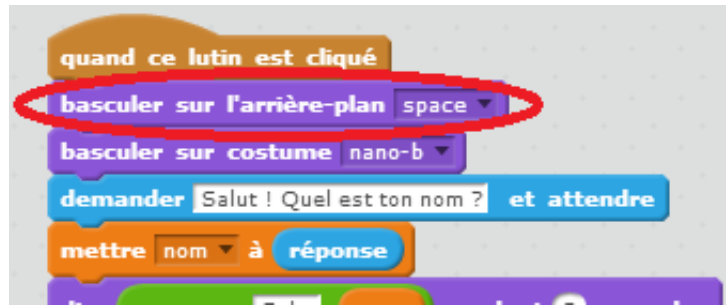


2. Tu peux maintenant programmer ton chatbot pour qu'il change de lieu en ajoutant ce code :



3. Tu dois t'assurer que ton chatbot est bien à l'extérieur lorsque tu commences à parler avec lui. Ajoute ce bloc tout au début du code :





4. Essaie ton programme et réponds « oui » lorsqu'il te demande de rentrer avec lui. Tu verras que l'emplacement de ton chatbot a changé.



5. Est-ce que ton chatbot change d'emplacement si tu tapes « non » ? Que se passe-t-il si tu tapes : « Je ne suis pas sûr » ?



Enregistre ton projet

Défi : Personnalise ton chatbot

Utilise ce que tu as appris pour finir de créer ton chatbot interactif. Voici quelques idées :



Une fois que tu as fini de créer ton chatbot, fais venir tes amis pour avoir une conversation avec lui ! Aiment-ils ton personnage ? Trouvent-ils des problèmes ou des points à améliorer ?



Enregistre ton projet