

# Programmer avec Scratch

Par Joel Sandé

# Semaine 2

- Scénario (développer votre sens de l'imagination, et de la synchronisation).
- Atelier (5 Exercices)
  - Créer 2 scénarios
  - Pong Stater
  - Flappy Bird 1 et 2 (utiliser ou importer , dessiner vos lutins)
  - Peut-etre entamer Formule 1 (utiliser ou importer , dessiner vos lutins, augmenter le niveau de difficulté).

# Déroulement de l'atelier

- 1) **Algorithme** : On réfléchit ensemble pour comprendre le défit.
- 2) **Réflexion solo** : Je vous laisse penser 15-20 minutes en affichant mon code à l'écran. Je passe voir chacun entre vous.
- 3) **On corrige ensemble.**
- On passe au suivant.

# Creation de 2 Scénarios

- Abby et Mori :  
Ce sont 2 amis qui visitent les chambres l'un de l'autre. L'un débute la conversation, et l'autre lui repond, jusqu'à ce qu'ils fassent le tour des 2 chambres.



# Creation de 2 Scénarios

- Autobiographie de Devis :

C'est un jeune garçon de 10 ans qui nous présente ses activités et nous fait part de ces ambitions futures. Il est conscient que pour y arriver il faut qu'il travaille fort à l'école, et surtout ... aider maman à la cuisine.



# Flappy Bird 1 et 2

- C'est un oiseau qui dans son déplacement, tente de mieux qu'il peut, à éviter les obstacles sur son chemin, tout en évitant de tomber:
  - Nous apprendrons à définir et synchroniser les différentes actions des personnages du jeu.



# Formule 1 : Jeu de course

- Projet pour lequel je vous propose de faire appel à votre sens de la créativité cette semaine.
- Il sera disponible dans quelques jours le temps pour moi de vous laisser y réfléchir un peu.

Pour la semaine prochaine

Nous corrigerons ensemble ce que vous avez faits, et commencerons **le jeu Pacman** que nous terminerons la semaine 4.