



SCRATCH



Réaliser mon premier programme informatique

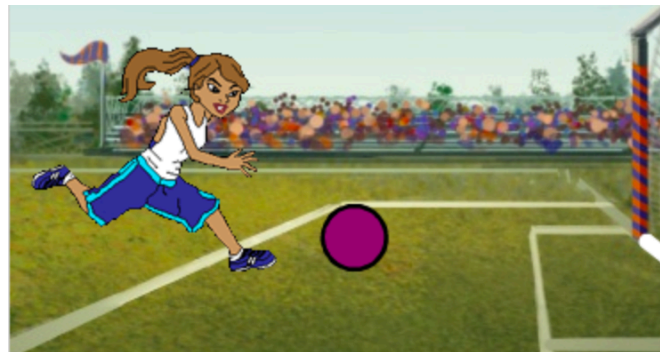
L'objectif de cette première séance est de se familiariser avec l'interface du logiciel de programmation que nous allons utiliser ensuite dans le projet. Soyez les premiers à réaliser un premier jeu comprenant :

1 arrière-plan + 1 lutin + 1 objet + le score.

Objectif du premier défi : A l'aide du clavier, la joueuse de football doit taper dans le ballon pour marquer un but. Le score passe alors à 1 et la joueuse s'écrit « But ! ».

J'ai réussi mon travail si:

- L'appui sur la touche « Flèche droite » provoque le déplacement du lutin « Joueuse » ;
- Le lutin « Ballon » avance lorsque le lutin « Joueuse » le touche ;
- Le score augmente lorsque le lutin « Ballon » est dans le but et la joue dit « But ! » ;



Ecrire l'algorithme ou le pseudo-code du programme:



Score

Score est une