

Défi créatif : Scratch et Vibot perdent leur arrière-plan

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/126047102>

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/142737514>



(* Avant de commencer la programmation du défi, n'oubliez pas de remixer le projet en cliquant sur  !)

Scratch et Vibot sont à la plage et profitent de la belle température.

- Scratch: "Ha!"
- Scratch: "Quelle journée parfaite pour se faire bronzer sur la plage."
- Vibot: "Oui, même si je ne peux pas vraiment bronzer."

Soudainement, les amis se retrouvent sur les pistes de ski.

- Scratch: "Mais que se passe-t-il?"
- Scratch: "Où sommes-nous?"
- Vibot: "Brrr. J'ai froid."
- Vibot: "Les robots ne sont pas faits pour vivre au froid!"

Les amis sont transportés loin des pistes de ski et... dans l'espace!

- Vibot: "Je ne comprends pas ce qui nous arrive!"
- Scratch: "Je crois que quelqu'un essaie de nous jouer un tour."
- Vibot: "En nous envoyant dans l'espace?"

Scratch et Vibot se retrouvent devant un château, au Moyen Âge.

- Vibot: "Et au Moyen Âge?"
- Scratch: "Oui!"
- Scratch: "Quelqu'un a modifié nos arrière-plans."

Un dragon cracheur de feu s'approche dangereusement de Scratch.

- Vibot: "Scratch, attention!"

Les amis disparaissent encore pour réapparaître sur une scène de spectacle devant une foule.

- Scratch: "Oh là là."
- Vibot: "Hum, Scratch. Qu'est-ce qu'on fait?"
- Scratch: "Il faut que quelqu'un remette l'arrière-plan de la plage!!"

À toi de jouer!

Le micro de Vibot et la guitare de Scratch disparaissent. Les deux amis se retrouvent sur la plage à nouveau, munis de leurs lunettes de soleil.

- Scratch: "Ouff. Quelle aventure!"
- Vibot: "Oui, mais je suis content d'être revenu."
- Scratch: "Moi aussi, merci de nous avoir sortis de ce pétrin."

Étape 1. Analyse de la situation.

- Où doit-on cliquer pour aller gérer les différents arrière-plans?
- Comment peut-on changer un arrière-plan?
- Quel bloc de code événement doit-on utiliser pour basculer d'un arrière-plan à l'autre en recevant un message?
- Quels blocs de code apparence est-ce que l'on doit utiliser pour faire disparaître et faire apparaître différents lutin-objets en passant d'un arrière-plan à l'autre?

Étape 2. Modélisation de la situation.

Dans le script des arrière-plans, ajouter les blocs qui vont permettre à l'arrière-plan de basculer vers la plage lorsque le message "fin spotlight-stage" est envoyé.

Étape 3. Modélisation de la situation.

Dans les scripts des lutins pour le micro et la guitare, ajouter le bloc approprié qui les fera disparaître lorsque l'arrière-plan bascule de la scène à la plage. De plus, il faudra choisir le bloc qui fera apparaître les lunettes et le parasol lorsque l'arrière-plan bascule de la scène à la plage.

Étape 4. Poursuivre le dialogue.

Dans la bibliothèque de codes de Scratch, ajouter un bloc grâce auquel Scratch et Vibot pourront poursuivre le dialogue selon le texte suivant:

- Scratch: "Ouff. Quelle aventure!"
- Vibot: "Oui, mais je suis content d'être revenu."
- Scratch: "Moi aussi, merci de nous avoir sortis de ce pétrin."