

Défi créatif : Scratch et Vibot vont au Carnaval de Québec

Dans ce défi, Scratch et Vibot se rendent au Carnaval de Québec où ils trouvent plusieurs activités à faire. Le Carnaval leur offre la possibilité de faire de la glissade sur neige, patiner, construire un palais de glace, manger de la tige d'érable et faire des anges dans la neige. Bien que chaque activité ait été «installée» dans le projet Scratch, c'est à vous d'ajouter les éléments essentiels à la réussite des activités. Suivez les instructions pour offrir à Vibot et Scratch un Carnaval inoubliable!

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/146254976/>

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/134437951/>



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

Activité 1. Glissade sur neige

- Vibot et Scratch souhaitent glisser, mais ils n'ont pas de toboggan. À vous de leur en bâtir un!
- Ensuite, ajoutez les blocs de mouvement nécessaires à leur descente. Assurez-vous que le mouvement de descente soit naturel.

Activité 2. Patinage et hockey sur glace

- On vous demande de réparer quelques erreurs de programmation. La première erreur se produit lorsque Pico patine sur la neige, ce qui n'est pas réaliste. La deuxième est lorsque Pico patine à reculons, ce qui n'est pas un mouvement très naturel.
- Pour ajouter du réalisme au défi, assurez-vous que le corps de Pico se tourne vers la bonne direction lorsqu'il patine.
- De plus, vous pouvez ajouter des personnages (2 à 4) et les faire jouer une partie de hockey. Ils auront besoin d'instruments (bâtons, rondelle, buts, etc.). Assurez-vous d'inclure le mouvement des bâtons et un déplacement à la rondelle.

Activité 3. Construction d'un palais de glace

- Dans cette activité, on vous demande de construire un palais de glace en vous servant d'un bloc de glace qui est disponible (indice: vous pouvez dupliquer le bloc pour en avoir plus qu'un. N'hésitez pas à régler la taille des blocs au goût!).

Activité 4. Tige d'érable sur neige

- Vous avez à votre disposition une chaudière dans laquelle se trouve une délicieuse tige d'érable. À vous de la faire couler (encore une fois, on demande que le mouvement soit naturel) et d'ajouter des mouvements au bâton de bois pour qu'il puisse aller récupérer la tige.

Activité 5. Anges dans la neige

- Dans cette activité fort simple, vous devez ajouter des mouvements à Scratch pour qu'il puisse dessiner un ange dans la neige. Évidemment, les mouvements doivent modifier, d'une certaine façon, la neige sur laquelle Scratch est étendu.

Activité 6. Activité secrète et cachée

- À vous de la trouver...