

Défi créatif : Vibot et les chocolats

Dans ce défi, Vibot part à la chasse aux oeufs de Pâques! Plusieurs oeufs ont été cachés dans un endroit de votre choix (votre cours d'école, votre maison, votre salle de cours, etc.). C'est à vous de déterminer comment se déroule la scène et d'aider Vibot à trouver les chocolats dont il raffole tant.

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/133059181/>

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/146235612/>



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

Étape 1. Analyse de la situation

- Comment est-ce que l'on peut ajouter un arrière-plan de notre choix sur Scratch?
- De quelle façon peut-on avoir des objets cachés, et quels blocs nous permettent de les faire apparaître?
- Comment peut-on créer nos propres lutins?
- Quels blocs de codes nous permettent de créer une succession d'évènements? (Par exemple, si Vibot touche A, A envoie un message à B et C, qui à leurs tours effectuent un mouvement quelconque).

Étape 2. Modélisation

- Sur un document Google Docs, identifiez les différents éléments (arrière-plan, lutins, blocs de codes, dialogues, etc.) dont vous aurez besoin pour réaliser votre défi.
- Il peut vous être utile de dessiner un croquis, sur une feuille de papier, de la scène que vous aimeriez créer. Vous pourriez ainsi déterminer à l'avance les endroits où vous pouvez cacher vos oeufs.
- Quelle est l'importance d'une telle préparation avant de commencer à programmer?

Étape 3. Choisir un arrière-plan

- Choisir un endroit de votre quotidien qui vous intéresse. Cet endroit peut être votre salle de cours, votre maison, la cour de l'école, votre rue, etc. Assurez-vous que le décor est assez vaste pour que Vibot puisse s'y déplacer pour trouver les oeufs.
- Lorsque votre endroit idéal aura été choisi, prenez-le en photo et importez la photo sur Scratch.

Étape 4. Création et insertion de lutins

- Créez vos propres lutin-oeufs et colorez-les de la façon de votre choix.
- Ensuite, trouvez une façon pour dissimuler les oeufs dans le décor. Ceci peut être réalisé de plusieurs façons différentes. Plus vous cachez les oeufs de différentes façons, mieux c'est. Soyez créatif!
- Vous pouvez inclure d'autres lutins dans votre défi, comme par exemple des objets qui contribueront au décor, ou des personnages qui aideront Vibot dans sa chasse.

Étape 5. Création d'un scénario complet

- Déterminez de quelle façon se déroulera la chasse aux oeufs de Pâques de Vibot: est-ce que ce sera sous forme de jeu, dans lequel le joueur devra manipuler Vibot pour l'aider à trouver ses oeufs, ou est-ce que ce sera sous forme d'histoire, où chaque élément du défi aura été programmé par vous à l'avance? N'hésitez pas à vous inspirer des autres défis présents dans ce guide.
- Pensez à intégrer des dialogues dans votre défi.

Variations

- Si vous songez à créer un jeu, il serait intéressant d'utiliser un système de points (blocs de codes "Données" dans Scratch)
- Si vous vous sentez assez à l'aise, il serait possible pour vous d'ajouter plusieurs scènes au défi. Ainsi, vous pourrez prendre quelques photos qui représentent votre quotidien, et cacher les oeufs de chocolat dans les différentes scènes.
- Scratch permet de inclure des sons et de la musique dans ses projets. Il serait donc possible d'ajouter un son de victoire à chaque fois que Vibot trouve un oeuf. Vous pourriez également mettre une chanson de votre choix, question de donner un aperçu encore plus juste de votre quotidien.