

Défi créatif : Scratch, Vibot, et le jeu d'évasion

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/129550956/>

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/144287888/>



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

Étape 1. Analyse de la situation

- Quel est le but du jeu, et quel différents systèmes nous permet de réussir?
- Est-ce qu'il est possible de trouver les indices sans cliquer partout?

Étape 2. Comprendre la situation

- Comment est-ce peut-on définir ce qu'est un code?
- Est-ce qu'un code peut être formulé de différentes façons (programmation, lettres, chiffres, couleurs, symboles, etc.)?
- Comment est-ce qu'un certain code peut mener à la réalisation d'une certaine action?
- Dans ce jeu, il y a une hiérarchie importante dans les différents événements qui peuvent se produire (par exemple, si on clique sur A, B apparaît). Comment expliquer cette hiérarchie en langage normal et en langage Scratch?
- Est-ce qu'il y a une ou plusieurs collisions entre deux lutins? Si oui, quelles sont ses ou leurs fonctions?

Étape 3. Corriger le script

- Il y a une incohérence dans la pièce 2, pouvez-vous la trouver? Pouvez-vous la corriger de façon à ce que le mouvement escompté soit aussi naturel que possible?

Étape 4. Compléter le programme

- Complétez le programme pour créer un autre système de code pour que Scratch et Vibot puissent sortir de la 2e pièce.
- Ajoutez des lutins et cachez vos indices dans la pièce.
- Créez votre propre jeu d'évasion.