

## Défi créatif : Scratch, Vibot et les saisons

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/132948199>

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/142785109/>



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

**Ce défi possède 4 arrière-plans, un pour chaque saison de l'année. C'est à vous de déterminer ce qui se passe pendant chaque saison. Chaque saison devrait contenir une courte histoire en lien avec la saison. Par contre, vous devez répondre à certaines contraintes.**

### Étape 1. Modélisation

Avant de commencer à programmer, organisez vos idées de façon logique en les écrivant sur une feuille de papier ou dans un document Google Docs. Sur ce document, inscrivez les éléments (lutins, blocs de codes, algorithmes, dialogues, etc.) Scratch dont vous aurez besoin pour chaque saison, en tenant compte des contraintes.

### Étape 2. Contraintes

- Printemps: Au printemps, les fleurs poussent. Ajouter une fleur qui pousse progressivement (autrement dit, la fleur ne devrait pas apparaître d'un moment à l'autre et devrait plutôt pousser sous nos yeux).
- Été: Ajoutez au moins 2 autres personnages pour tenir compagnie à Scratch et Vibot.
- Automne: Insérez des feuilles d'arbre qui tombent en continu.
- Hiver: Puisque c'est l'hiver, vous devez ajouter des flocons de neige qui tombent de façon continue. De plus, Scratch et Vibot construisent un bonhomme de neige. Assurez-vous qu'il y ait une progression dans la construction du bonhomme de neige (autrement dit, le bonhomme de neige ne devrait pas simplement apparaître d'un moment à l'autre).
- Pour ajouter du réalisme, assurez-vous que les personnages soient habillés de façon appropriée à la saison dans laquelle ils se trouvent.

### Étape 3. Inclure des transitions

Pour chaque saison, il y a un lutin avec le nom de la saison formé de lettres colorées. Utilisez les blocs de codes qui vous permettront de faire apparaître le noms des saisons aussitôt que vous arrivez sur l'arrière-plan approprié. Bien que des effets visuels aient déjà été appliqués aux noms des saisons, vous pouvez les changer pour ajouter les effets de votre choix.

#### Étape 4. Soyez créatif!

Laissez aller votre créativité Malgré les restrictions, vous pouvez faire ce que vous voulez avec chaque saison. Par exemple, une saison pourrait être un jeu alors qu'une autre saison serait une histoire. Amusez-vous!