

Défi créatif : Vibot, Scratch et Gobo jouent au soccer

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/123617213/>

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/142616802/>



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

Vibot et Scratch sont avec l'ami de Scratch, Gobo.

- Scratch: "Bonjour, Gobo!"
- Scratch: "Vibot, je te présente mon ami Gobo."
- Vibot: "Bonjour, Gobo. Je m'appelle Vibot. Je suis un robot."
- Gobo: "Bonjour les amis!"
- Gobo: "Voulez-vous jouer au soccer?"
- Scratch: "D'accord!"
- Vibot: "Qu'est-ce que c'est, du soccer?"

À toi de jouer!

Gobo explique à Vibot comment on joue au soccer.

- Gobo: "C'est un sport où on se passe le ballon avec les pieds pour faire des buts."
- Vibot: "D'accord. Jouons!"

Puis, les trois amis se passent le ballon. Le ballon va de Scratch à Gobo à Vibot et l'échange se répète 5 fois.

- Vibot: "J'adore jouer au soccer!"

Étape 1. Analyse de la situation.

- Quels sont les blocs de codes qui permettent à un personnage de se déplacer d'un endroit à un autre?
- Quel bloc de code devons-nous utiliser pour faire parler un personnage?
- Quel bloc nous permet de répéter une action aussi souvent que désiré?

Étape 2. Continuer le dialogue.

Nous vous invitons à choisir, à partir de la bibliothèque de Scratch, le bloc qui permet de faire parler les personnages. Puis, insérer le dialogue suivant:

Gobo explique à Vibot comment on joue au soccer.

- Gobo: "C'est un sport où on se passe le ballon avec les pieds pour faire des buts."
- Vibot: "D'accord. Jouons!"

Étape 3. Contribuer à la situation

Choisir le bloc approprié qui va permettre au ballon de se déplacer d'un joueur à l'autre (Scratch à Gobo, Gobo à Vibot, Vibot à Scratch), selon les coordonnées suivantes:

Scratch. x: -125 y: -95

Gobo. x: 1 y: -49

Vibot. x: 62 y: -116

→Quelle forme géométrique est-ce que le déplacement du ballon effectue?

→Quelles coordonnées devrait-on attribuer à chaque personnage pour que le triangle soit isocèle? Équilatéral? Scalène?

Étape 4. Répéter les mouvements (CTc1sc9)

Sélectionner le type de bloc qui permet de répéter les mouvements autant de fois que désiré. Puis, programmer le ballon pour qu'il complète la boucle 5 fois.

Étape 5. Terminer le dialogue.

Choisir, le bloc qui permet de faire parler les personnages. Puis, insérer les paroles suivantes:

- Vibot: "J'adore jouer au soccer!"