



# Scratch – Faire bouger un lutin

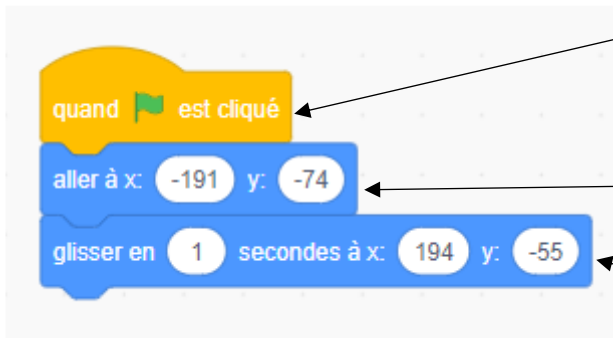
Prénom : .....

On peut faire bouger des lutins de différentes façons :

1. faire glisser le lutin d'un endroit à l'autre de l'écran
2. faire suivre au lutin le curseur de la souris
3. faire aller le lutin à une position aléatoire
4. faire avancer le lutin de quelques pas

## 1 – Faire glisser le lutin d'un endroit à l'autre de l'écran

### Comment faire ?



On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On définit la position de départ du lutin

On indique vers quelles coordonnées on veut le faire glisser.

### A toi de jouer

Sélectionne un ballon de baudruche et fais-le « tomber » du haut en bas de l'écran.

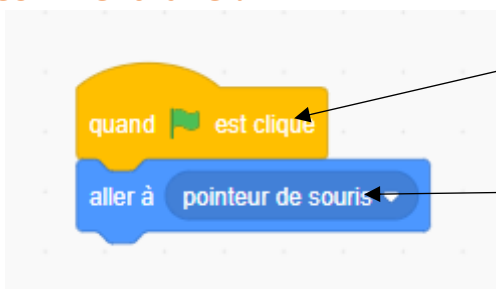
Nomme ton projet **Bouger1**

Si tu as bien compris, tu peux même insérer plusieurs ballons !

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide

## 2 – Faire suivre au lutin le curseur de la souris

### Comment faire ?



On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On indique au lutin qu'il doit se déplacer comme le pointeur de souris.

### A toi de jouer

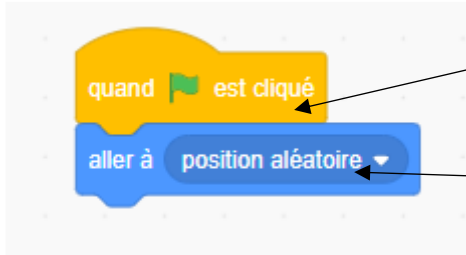
Sélectionne un lutin « crayon » (pencil) et fais en sorte que le crayon se déplace quand tu déplaces la souris.

Nomme ton projet **Bouger2**.

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide

### 3 – Faire se déplacer le lutin à une position aléatoire

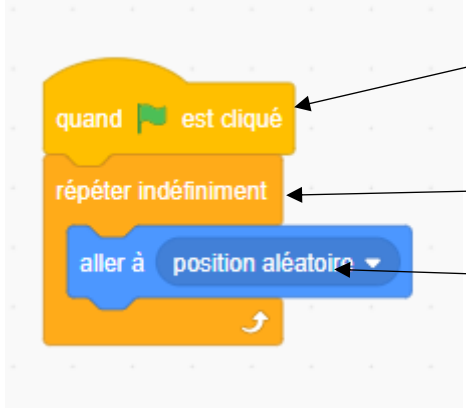
#### Comment faire ?



On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On indique au lutin qu'il doit se déplacer à une position aléatoire (choisie au hasard).

Si on ne le précise pas, le lutin ne se déplacera qu'une seule fois à une position aléatoire. Si on souhaite que l'action se répète, il faut l'indiquer au programme.

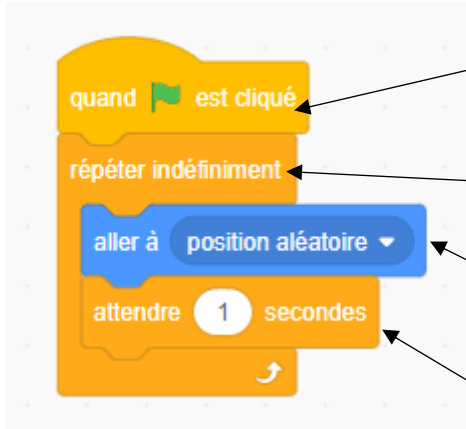


On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On répète un nombre de fois infini le déplacement.

On indique au lutin qu'il doit se déplacer à une position aléatoire (choisie au hasard).

Le lutin bouge alors très vite sur l'écran.



On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On répète un nombre de fois infini le déplacement.

On indique au lutin qu'il doit se déplacer à une position aléatoire (choisie au hasard).

Entre chaque changement de position, on attend 1 seconde.

#### A toi de jouer

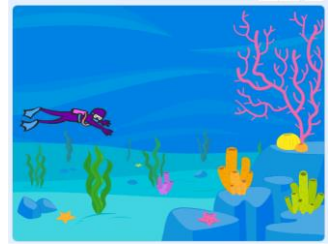
Sélectionne un lutin licorne (unicorn). Tu dois le faire bouger d'un endroit à l'autre de l'écran de façon aléatoire sans arrêt.

Nomme ton projet **Bouger3**

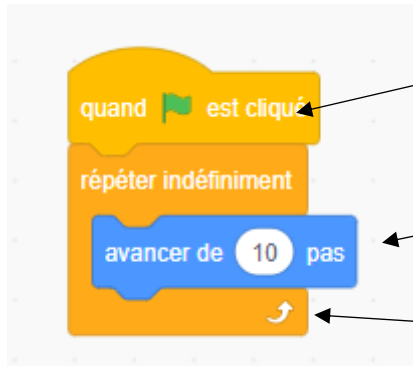
Réalisé le.....  en autonomie  avec aide

## 4 – Faire avancer le lutin de quelques pas

Pour cette action, nous allons utiliser un sprite plongeur (diver) et un arrière-plan sous-marin (underwater)



### Comment faire ?

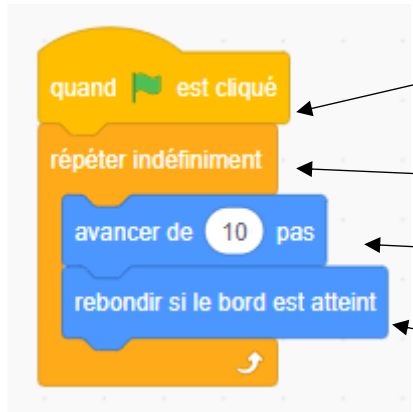


On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On indique au lutin qu'il doit avancer de 10 pas.

On répète un nombre de fois infini le déplacement.

Le plongeur avance mais il « sort » de l'écran. Pour y remédier, on va lui demander de « rebondir » sur le bord de l'écran.



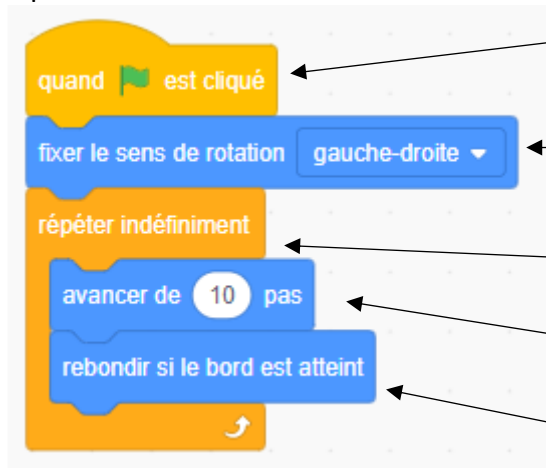
On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On répète un nombre de fois infini le déplacement.

On indique au lutin qu'il doit avancer de 10 pas.

On indique au lutin de rebondir si le bord de l'écran est atteint.

Le plongeur rebondit sur le bord de l'écran mais il ne tourne pas quand il rebondit. On va remédier à ce problème :



On lance le programme en cliquant sur le drapeau vert.

On fixe le sens de rotation

On répète un nombre de fois infini le déplacement.

On indique au lutin qu'il doit avancer de 10 pas.

On indique au lutin de rebondir si le bord de l'écran est atteint.

### A toi de jouer

Sélectionne un lutin poisson (fish) et un arrière-plan piscine (pool). Fais nager sans arrêt ton poisson dans la piscine.

Nomme ton projet **Bouger4**

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide