



# Scratch – Faire interagir les lutins

Prénom : .....

Dans cette séance, nous allons réaliser différentes manipulations :

- Comprendre ce qu'est un message dans Scratch et faire agir un sprite en fonction d'un message
- Créer une petite histoire en faisant parler et interagir les lutins
- Créer un questionnaire avec Scratch

## 1 – Créer une histoire

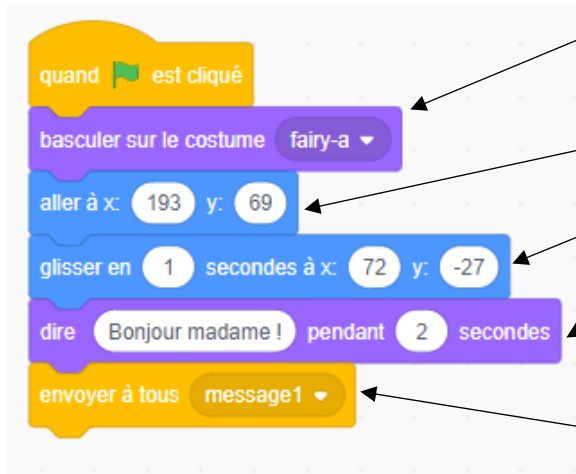
Pour cette présentation, nous allons utiliser le fond école (school) et deux lutins Marian et Fairy (fée). Nous allons créer un dialogue entre les deux personnages à l'aide de bulles de texte. Il faut que les personnages disent leur texte dans le bon ordre et pour cela nous allons utiliser la fonction message. Nous allons décomposer notre histoire en plusieurs scènes :

- 1) Marian est devant l'école et Fairy arrive en volant
- 2) Fairy dit « Bonjour madame » et Marian répond « Bonjour mademoiselle la fée »
- 3) Fairy demande si c'est une école de fées et Marian répond « Oui bienvenue ! »
- 4) Fairy est contente et dit « Formidable ! »

### Comment faire ?



On définit le costume de départ du lutin Marian



On définit le costume de départ du lutin Fairy

On part du coin en haut à droite

On glisse vers le bas, à côté de Marian

Fairy dit « Bonjour madame ! » pendant 2 secondes

On envoie un message (message1) qui va déclencher la réponse de Marian



Marian reçoit le message1

Marian dit « Bonjour mademoiselle la fée »

Marian envoie un message (message2) à Fairy pour déclencher l'action suivante  
Fairy reçoit le message2



Fairy demande si l'école est une école de fée

Fairy envoie un message (message3) à Marian pour déclencher l'action suivante

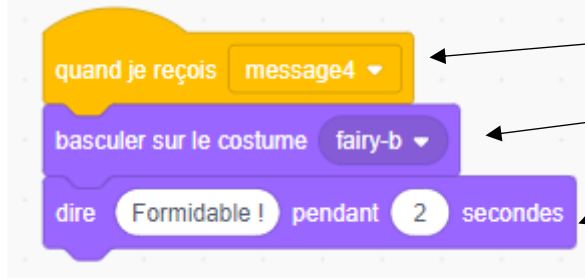


Marian reçoit le message3

Marian change de costume

Marian dit « oui »

Marian envoie un message (message4) à Fairy pour déclencher l'action suivante



Fairy reçoit le message4

Fairy change de costume

Fairy dit « Formidable »

### A toi de jouer

Raconte une très courte histoire entre deux personnages de ton choix (avec l'arrière-plan de ton choix).

Nomme ton projet **Interaction2**

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide

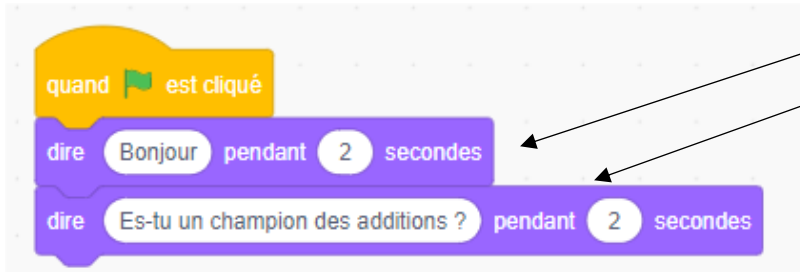
## 2 – Créer un questionnaire avec Scratch

Nous allons dans cette étape créer notre premier « vrai jeu ».

Le questionnaire va porter sur des additions. Nous allons poser deux questions à la personne qui joue avec le jeu.

Pour cette présentation, nous allons utiliser un arrière-plan mur (wall) et un lutin pour poser des questions (Abby).

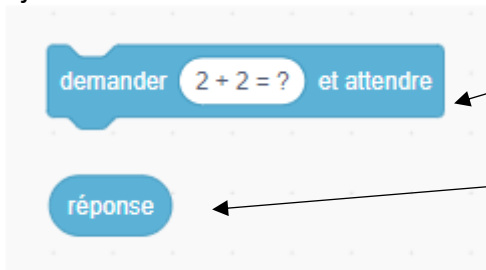
### Comment faire ?



Le lutin Abby dit « Bonjour »

Le lutin Abby introduit le jeu

Nous allons utiliser des blocs de la catégorie « Capteurs » : ce sont ceux qui gèrent les interactions avec le joueur.



Capteur « Question » : la question va s'afficher pour l'utilisateur du jeu

La réponse de l'utilisateur va être stockée dans un capteur « Réponse ». On va pouvoir le comparer avec la vraie réponse.

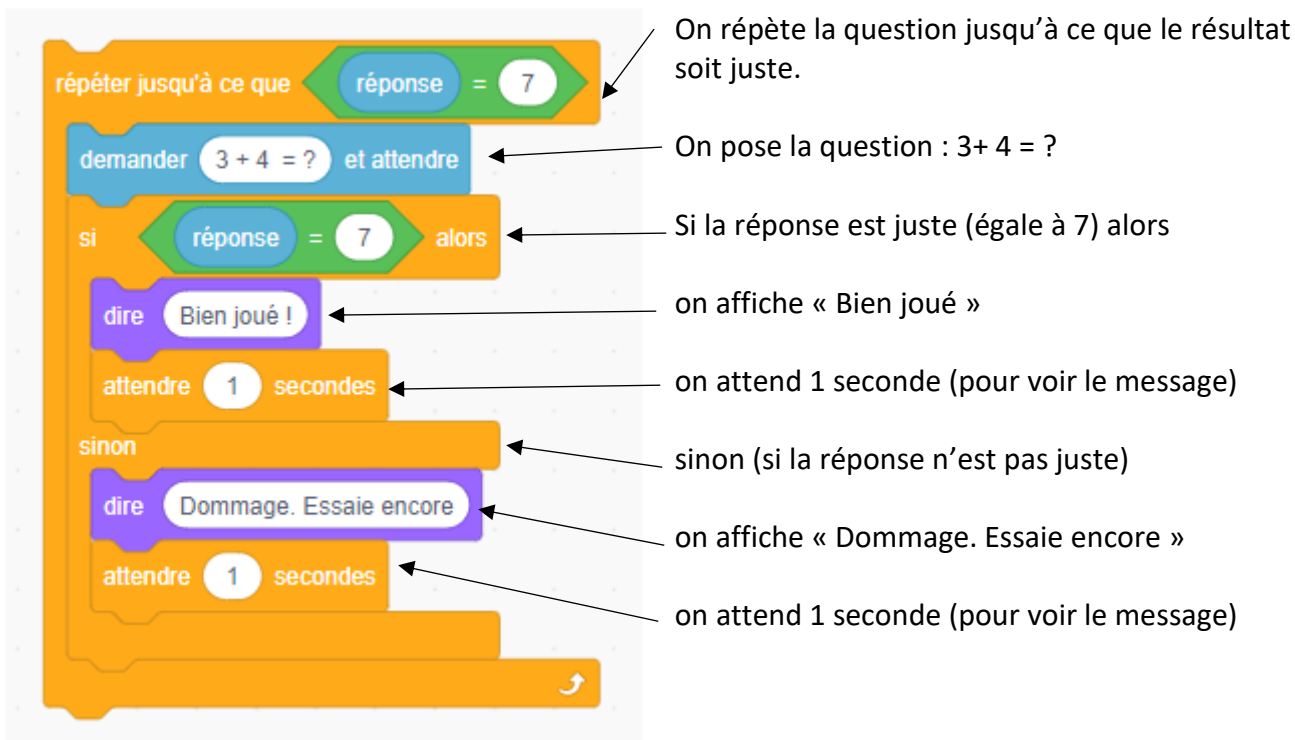
Avec ce type de jeu, il va falloir indiquer SI le joueur a bien répondu à la question.



Exemple :  $4 + 2 = ?$

Si l'utilisateur répond 6, alors on affiche « Bien, joué »

Sinon, on affiche « Dommage. Essaie encore »



### A toi de jouer

Réalise un questionnaire sur les tables de multiplication. Tu dois au moins mettre 5 questions dans le jeu !

Nomme ton projet **Questionnaire1**

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide

### A toi de jouer - Bonus

Réalise un questionnaire sur le sujet de ton choix. Tu dois au moins mettre 5 questions dans le jeu !

Nomme ton projet **Questionnaire2**

Réalisé le.....  en autonomie  avec aide