

Programmer avec Scratch

Echange de messages et variable réponse

Vidéo à voir

Demande et affichage d'une réponse :

https://www.youtube.com/embed/dPipAp_Bwec?rel=0&showinfo=0

Objectif de la séance

Utilisation de la variable « réponse » des instructions : « dire » et « demander »

Défi Message 1 :

<https://scratch.mit.edu/projects/111699299/#editor>

MESSAGE 1 élève

Objectif : Invente une conversation entre le lutin et l'utilisateur. Ton programme doit utiliser la variable réponse. Fais afficher le contenu de la variable réponse.



Défi Message 2 :

<https://scratch.mit.edu/projects/111699376/#editor>

MESSAGE 2 élève

Objectif : Dans ce programme, le lutin demande à l'utilisateur un nombre. Ensuite le lutin dit "j'avance depas". Et il avance depixels.



Défi Message 3 :

<https://scratch.mit.edu/projects/111699506/#editor>

MESSAGE 3 élève

Objectif : Invente une conversation entre deux lutins de ton choix. Tu pourras placer également un arrière plan de ton choix.



Défi Message 4 :

<https://scratch.mit.edu/projects/111699584/#editor>

Regarde la vidéo Synchroniser les actions des lutins

MESSAGE 4 prof

Invente une conversation entre 3 (ou plus) personnages, tu dois gérer la synchronisation de leur dialogue.



https://www.youtube.com/embed/dPipAp_Bwec?rel=0