



Activités : Course-poursuite

Activité 1 :

Maria a développé un programme de course-poursuite avec le logiciel Scratch.

★ Elle a choisi les quatre lutins ci-dessous :



- ★ Elle a associé le script ci-contre au lutin .
- ★ Quelles sont les coordonnées du point de départ du lutin ?
- ★ Expliquer brièvement la course du lutin

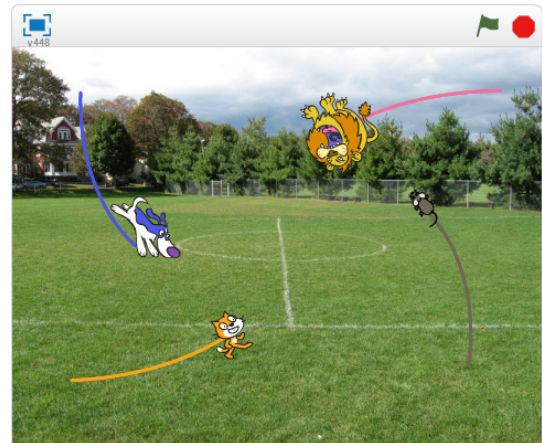
Maria exécute son programme et elle obtient à un moment donné la situation ci-contre.

★ Donner approximativement les coordonnées des points de départ de chacun des lutins.....

★ Coder et exécuter les scripts relatifs à chacun des lutins permettant d'obtenir une course-poursuite semblable à celle de Maria.

```

quand cliqué
  aller à x: -187 y: -122
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  choisir la couleur orange pour le stylo
  choisir la taille 3 pour le stylo
  répéter 400 fois
    s'orienter vers Mouse1
    avancer de 1
  
```



Activité 2 :

Sara a programmé un script permettant au lutin de poursuivre et rattraper un ballon .

★ Coder le programme ci-dessous associé au ballon.

En utilisant les instructions ci-dessous, retrouver le script associé au lutin qui a permis à Sara de réussir son projet.

```

quand cliqué
  répéter indéfiniment
    attendre 1 secondes
    aller à Position aléatoire
  
```

```

quand cliqué
  répéter indéfiniment
    Soccer Ball touché?
      avancer de 1
      stop tout
      s'orienter vers Soccer Ball
    si alors
      dire Super ! Je l'ai attrapé. pendant 1 secondes
  
```