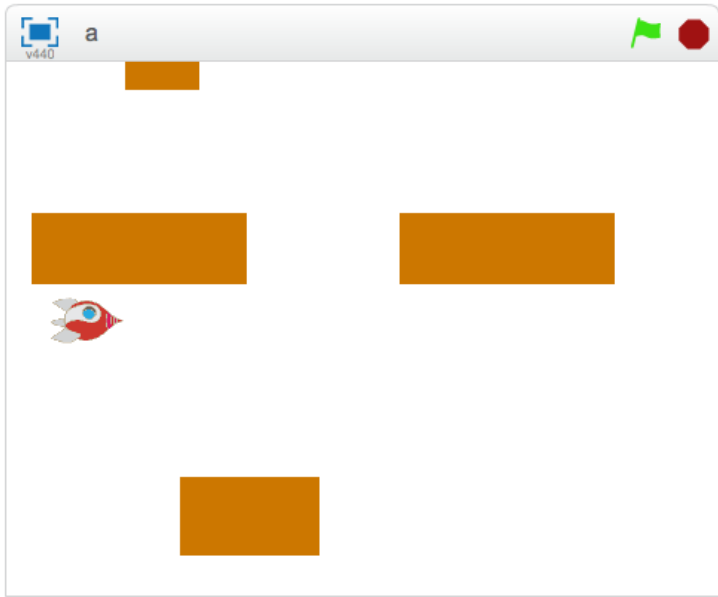


# Navette spatiale



1. Ouvrir Scratch

2. Supprimer le chat

3. La navette spatiale

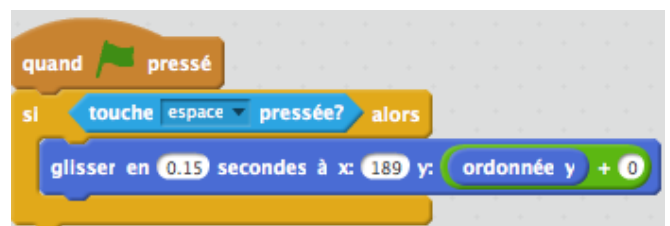
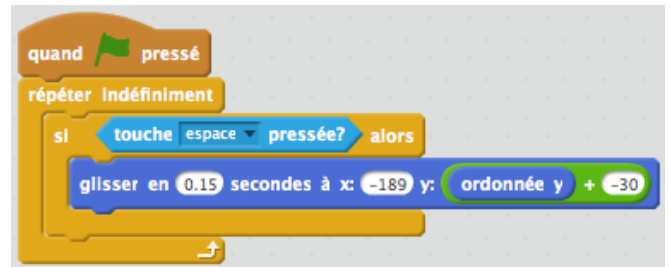
- Cliquer sur « Choisir un lutin dans la bibliothèque »
- Choisir le lutin « Spaceship »
- À l'aide des outils de dessin, orienter la navette comme sur l'illustration ci-dessus.

4. Scripts pour la navette

Sans action du joueur, on souhaite que la navette se dirige vers le bas. Parmi les trois scripts suivants, un seul convient. Le choisir :



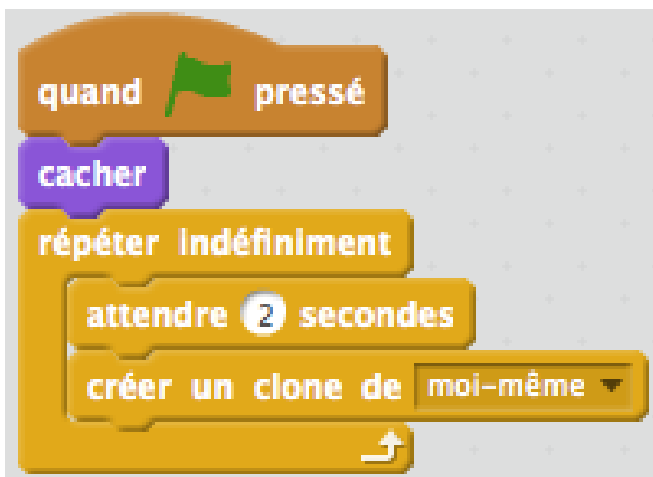
5. On souhaite à présent pouvoir diriger la navette vers le haut en appuyant sur la barre espace. Parmi les trois scripts suivants, un seul convient. Le choisir :



6. Les obstacles

- Cliquer sur « Dessiner un nouveau lutin »
- Tracer plusieurs rectangles et les remplir avec de la couleur

7. Premier script pour les obstacles (lutin Sprite1)

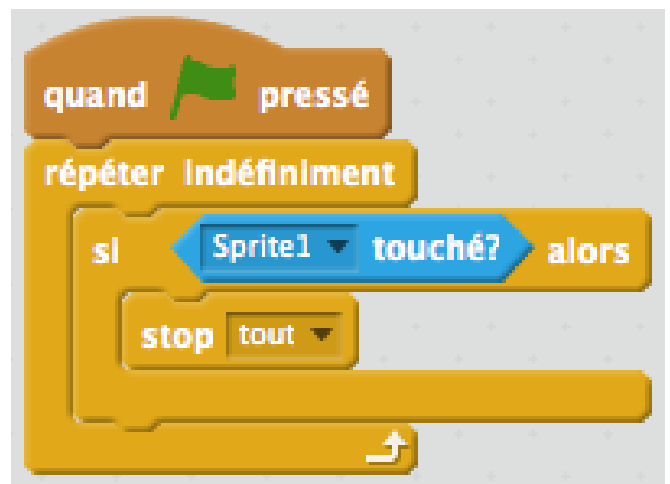
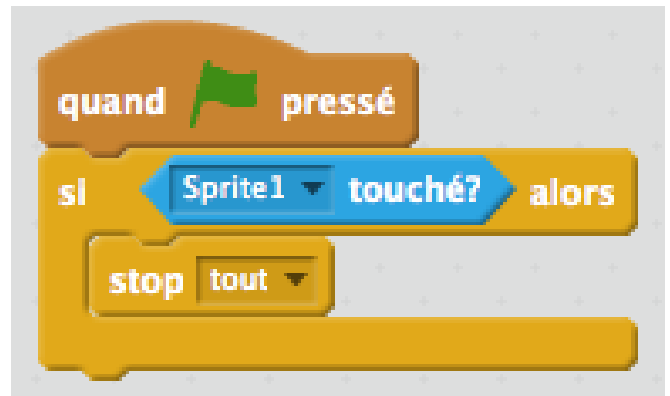


8. Deuxième script pour les obstacles

Remettre les éléments ci-dessous dans l'ordre pour réaliser le deuxième script :



9. Encore un script pour la navette :  
on souhaite que la partie se termine si la navette rencontre un obstacle. Parmi les quatre scripts suivants, un seul convient. Le choisir :



10. Challenge

- Créer un deuxième « costume » pour vos obstacles en utilisant d'autres formes géométriques.
- Utiliser « basculer sur costume » et « nombre aléatoire entre... » pour que les obstacles changent de manière aléatoire au cours du jeu.
- Ajouter un deuxième arrière-plan de votre choix. Ensuite, utiliser « basculer sur l'arrière-plan » pour écrire un script qui changera le décor après quinze secondes.