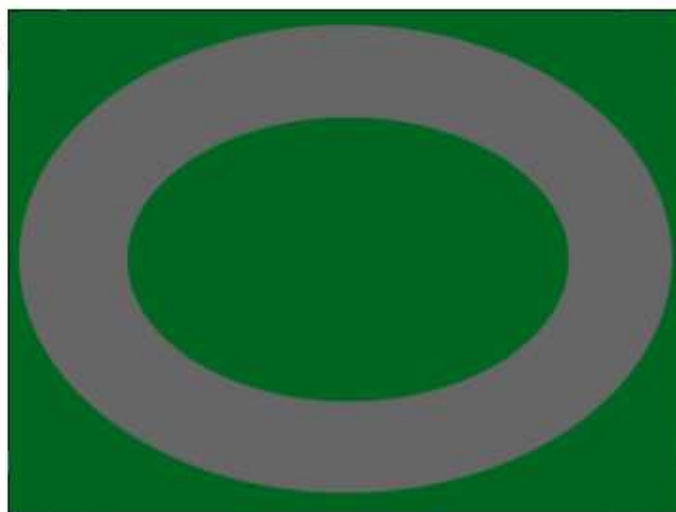
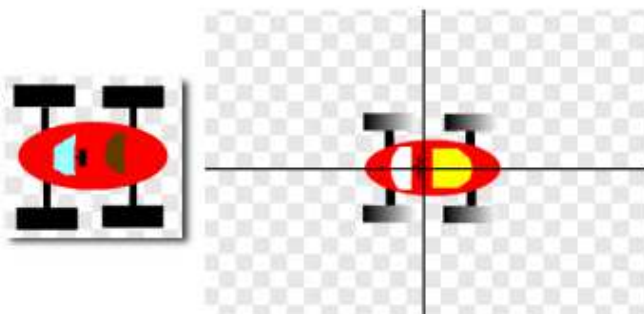


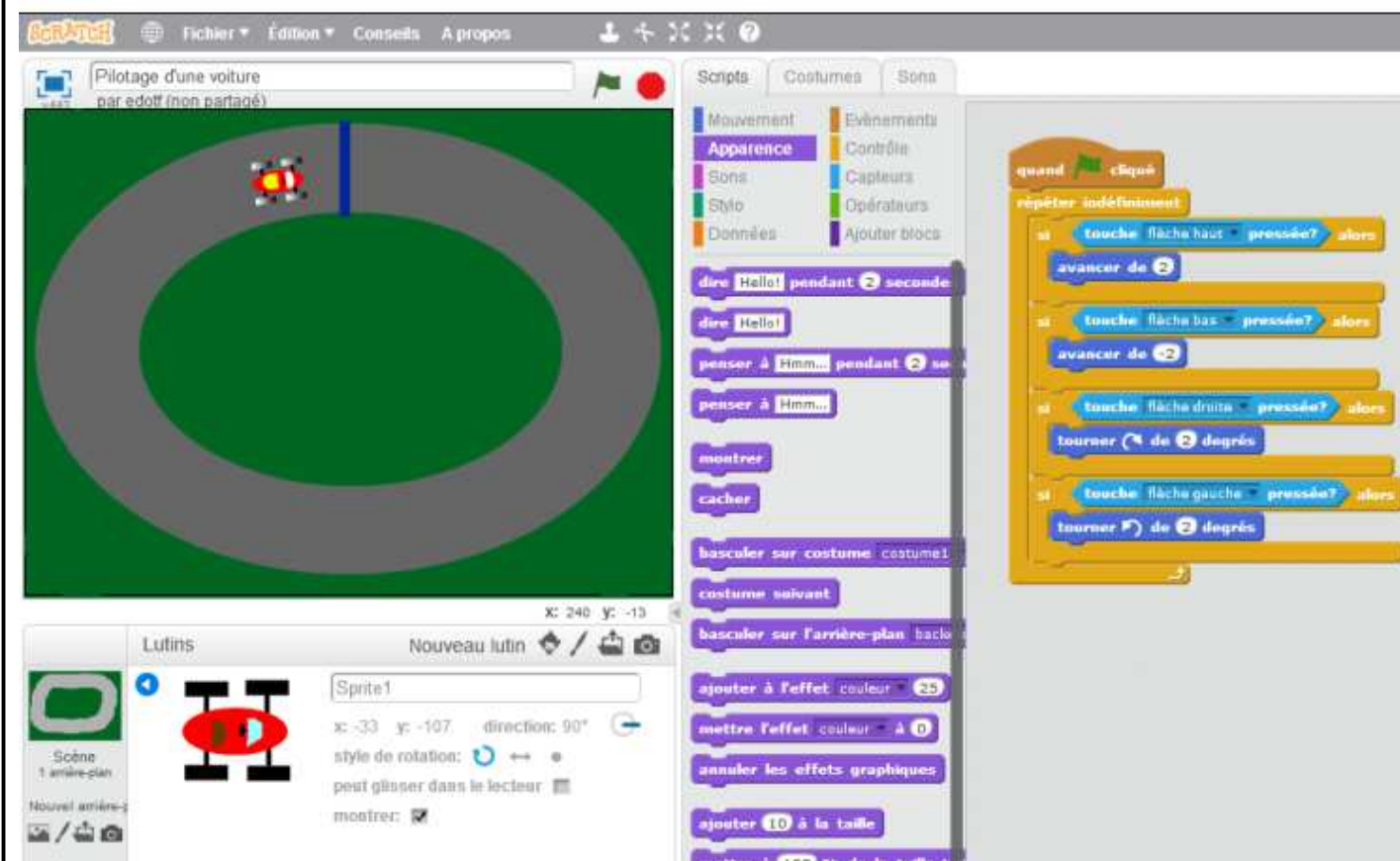
Créer un jeu de course de voiture

Objectif : Après avoir dessiné un circuit et une voiture de course, tu écriras les différents scripts scratch permettant de contrôler la voiture, compter le nombre de tours etc.

- 1) Dessines le circuit dans l'arrière plan.
- 2) Dessines votre voiture de course (au milieu de l'écran, **sur la croix grise**)






- 3) Ecris le script simple sur le lutin de la voiture :



The screenshot shows the Scratch IDE with the following elements:

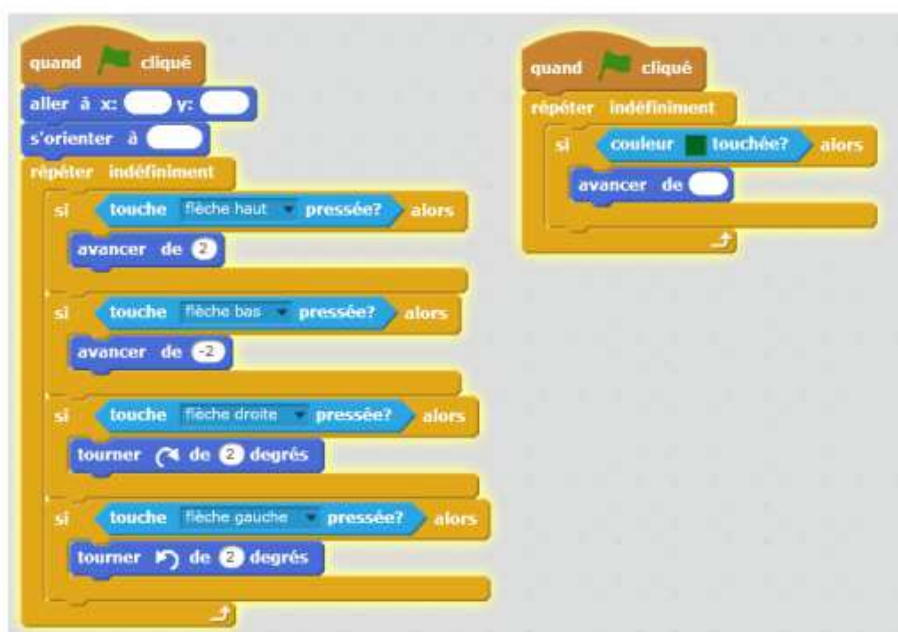
- Stage:** The car sprite is positioned on the grey crosshair in the center of the green oval track.
- Scripts Panel:**
 - when green flag clicked:**
 - repeat indefinitely loop containing:
 - if touch: up arrow pressed? then: move 2 steps
 - if touch: down arrow pressed? then: move -2 steps
 - if touch: right arrow pressed? then: turn 2 degrees clockwise
 - if touch: left arrow pressed? then: turn 2 degrees counter-clockwise
 - when green flag clicked:**
 - speak Hello! for 2 seconds
 - say Hello! for 2 seconds
 - think Hmm... for 2 seconds
 - think Hmm...
 - show
 - hide
 - switch to costume costume1
 - next costume
 - switch to back layer
 - add color effect 25
 - set color effect to 0
 - clear all graphic effects
 - add 10 to size
- Sprite Panel:** The car sprite is selected, showing its position (x: -33, y: -107) and direction (90°).




 <p>académie Strasbourg</p> <p>RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST</p> <p>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE</p> 	<h1>Pilote une voiture sur un circuit</h1>  <p>Mathématiques - Technologie</p>	<p>Année scolaire 2016 – 2017</p>
	<p>Créer un Serious Game</p>	<p>Cycle 4 - 4^{ème} Technologie</p> <p>Fiche élève Séquence 0 séance 3</p>

- 4) Dessine une ligne de départ.
Modifie le script pour qu'au démarrage du programme la voiture se positionne devant la ligne de départ, et dans le bon sens. (Trouves les bonnes valeurs)



- 5) En essayant le jeu, nous constatons que la voiture peut rouler dans l'herbe.
Ajoute un deuxième script qui va arrêter la voiture quand elle va toucher la couleur verte.



 académie Strasbourg RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE 	<h1>Pilote une voiture sur un circuit</h1>  Mathématiques - Technologie	Année scolaire 2016 – 2017
	Créer un Serious Game	Cycle 4 - 4 ^{ème} Technologie Fiche élève Séquence 0 séance 3

- 6) Ce serait bien d'avoir un compteur de tours. Crée une nouvelle variable « Nombre de tours » et ajoute le script suivant.



- 7) Tu peux ensuite rajouter ou modifier les scripts dans le cas d'une sortie de route (par exemple repositionner la voiture sur la ligne de départ en enlevant un tour).

Tu peux améliorer ton jeu, en ajoutant par exemple, une deuxième voiture, un temps limite de jeu, ou autre chose.

