

Cattus se promène dans la ville d'Arles. Il part du forum et veut aller jusqu'aux arènes. Il doit absolument passer par les thermes et le théâtre.
Problème : Trois Picos veulent l'en empêcher...

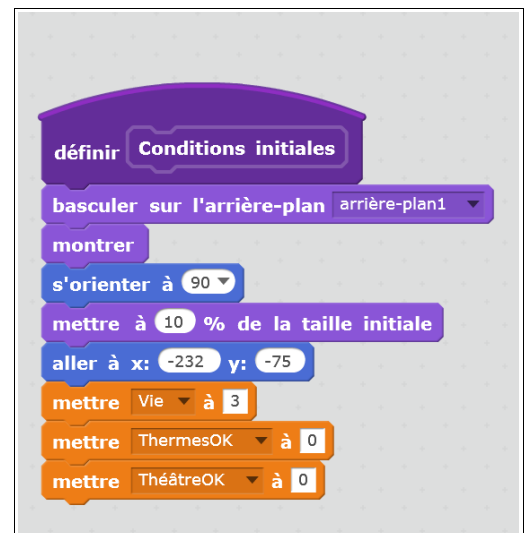
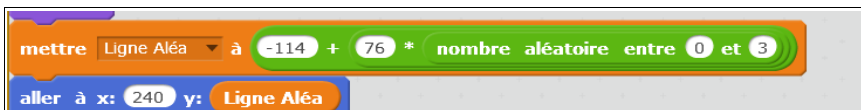
contraintes :

- Cattus est dirigé par les quatre flèches
- Deux Picos choisissent une allée horizontale ou verticale au hasard et Cattus doit les éviter.
- Un troisième Pico tourne autour d'un bloc de maison.
- Les personnages ne peuvent se diriger que sur les rues blanches.
- Cattus dispose de trois tentatives (trois "vies") pour parvenir à ses fins.
- Possibilité d'ajouter des Picos à volonté.

1. Ouvre le fichier "Arles_3ème_élève". Un arrière-plan avec la ville d'Arles est déjà dessiné. Programme un jeu ayant les contraintes précédentes.
2. Enregistre ton fichier sous le nom "Arles_3ème_élève_Fin"

Commentaires :

- En 3^e, les élèves font de la programmation événementielle avec plusieurs lutins.
- On ajoute des blocs.
- On ajoute des variables avec des **instructions d'affectation** plus complexes.



- Au fur et à mesure, on ajoute des personnages, des contraintes, (une alerte, une barrière aléatoire au niveau d'une rue par exemple) et des interactions, ce qui permet une pédagogie différenciée.
- Il y a une réelle démarche de projet, ce qui implique une répartition des tâches. Les lutins peuvent être programmés séparément et enregistrés en local. On communique, on échange.