

Cattus se promène dans la Arles antique. Il part du forum et veut aller jusqu'aux arènes. Il doit absolument passer par les thermes et par le théâtre. Le déplacement de Cattus est géré par **les quatre flèches**.

1. Ouvre le fichier "Arles_5ème_ELEVE".

Le lutin "Cattus" doit détecter le lutin "thermes" ainsi que le lutin "théâtre" avant de parvenir à destination.

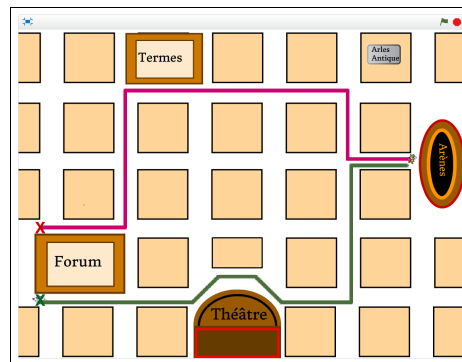
Tu peux, par exemple, faire afficher le message "Je suis passé par le théâtre" quand le chat touche le théâtre.

2. Enregistre ton fichier final sous le nom "Arles_5ème_élève_fin"

Commentaires :

1/

- Fin de 6^e mais plutôt début de 5^e, les élèves ont découvert le déroulement d'un programme **en parallèle**. On reste cependant sur du **séquentiel** sur chacun des lutins.



Exemple : Cattus et Canis sont les deux lutins. L'un part du forum, l'autre des arènes. Le premier doit passer par le théâtre et deuxième par les thermes.

Contraintes : ils doivent partir en même temps, arriver en même temps et ne jamais se croiser.

2/ En 5^e, les élèves s'initient à la programmation **événementielle**.

Objectif :

- Faire découvrir la programmation événementielle simple. Par exemple, le programme réagit à des événements provoqués par l'utilisateur (utilisation des flèches pour déplacer un seul lutin). Ici, l'arrière-plan devient vierge (blanc) pour que les déplacements du lutin soient faciles à gérer avec les flèches.
- Utiliser les instructions conditionnelles simples.

2/ La possibilité d'une différenciation pédagogique est simple grâce à des défis de plus en plus compliqués :

- Ajouter un chronomètre.
- Comment s'assurer que Cattus est bien passé par les thermes et le théâtre ?
Il peut tricher en allant directement aux arènes ! Exemple de solution : création de deux variables "ThermesOK" et "ThéâtreOK" valant 0 ou 1.

