

Différentes interactions possibles (correction)

Etape 1. Effet d'interaction sur le lutin mobile

Code Scratch for a mobile character (x: 58, y: 129):

- quand flèche droite est cliqué: s'orienter à 90, avancer de 10, si BoutonNoir touché? alors ajouter -10 à la taille.
- quand flèche gauche est cliqué: s'orienter à -90, avancer de 10, si BoutonNoir touché? alors ajouter -10 à la taille.
- quand flèche haut est cliqué: s'orienter à 0, avancer de 10, si BoutonVert touché? alors ajouter 10 à la taille.
- quand flèche bas est cliqué: s'orienter à 180, avancer de 10, si BoutonVert touché? alors ajouter 10 à la taille.
- quand cliqué: mettre à 100 % de la taille initiale.

Etape 2. Effet d'interaction sur le lutin fixe

Code Scratch for a fixed character (x: 203, y: -62):

- quand cliqué: montrer, répéter indéfiniment: si Snowman touché? alors cacher.
- quand m est cliqué: avancer de 10.

Code Scratch for a horse character (x: -90, y: 85):

- quand s est cliqué: ajouter 10 à x.
- quand z est cliqué: ajouter 10 à y.
- quand q est cliqué: ajouter -10 à x.
- quand w est cliqué: ajouter -10 à y.
- quand cliqué: répéter indéfiniment: si Horse1 touché? alors aller à x: nombre aléatoire entre -100 et 100, y: nombre aléatoire entre -100 et 100.

Etape 3. Effet d'interactions sur le lutin tierce

The image shows two Scratch code editors side-by-side. The left editor is for a snowman sprite with the following code:

- When green flag is clicked: move 10 steps.
- When I receive 'touché': think 'gagné' for 3 seconds.

The snowman's coordinates are x: -122, y: -81. The right editor is for a snowflake sprite with the following code:

- When green flag is clicked: show.
- Repeat indefinitely:
 - If 'Snowman' touched? then:
 - hide.
 - Send 'touché' to all.

The snowflake's coordinates are x: 130, y: -50.