



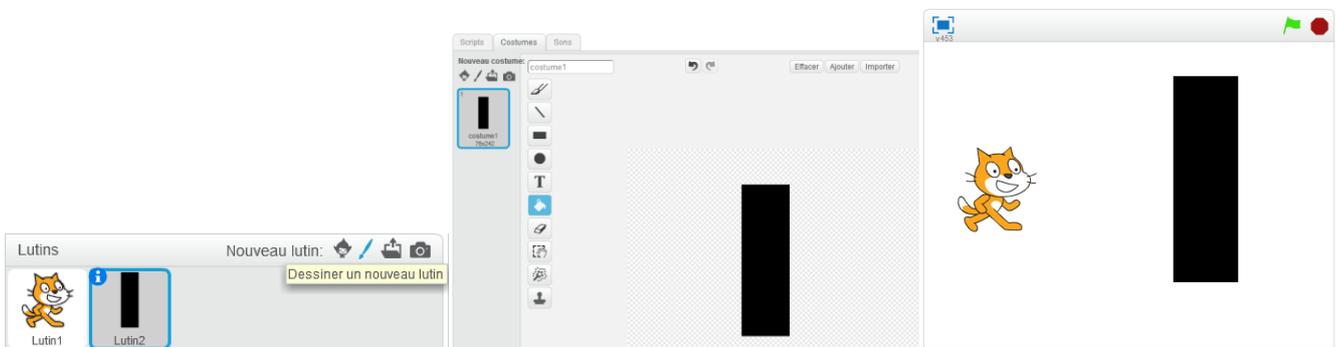
Programmation sous Scratch

Niveau : ★★ - Durée : 20 min.

Aujourd'hui...

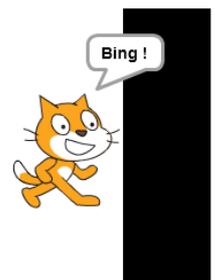
Exercice 7 : Le chat passe-muraille ou comment empêcher un lutin de traverser un mur

1. Réalisez la scène suivante en créant **1 lutin** (un rectangle de couleur) :



2. Écrivez un programme permettant de faire **déplacer le lutin** sur la **droite** ou sur la **gauche** de **25 px** en pressant les **flèches du clavier**.

3. Proposez un ajout au programme précédent afin que le lutin **ne puisse pas traverser le rectangle** et **affiche un message**.



- Effectuer un test « **Si... alors** » sur le **lutin (CAPTEURS)**.

- **dire Bing ! pendant 0.5 secondes**