	ROBOT NETTOYEUR	Page 1 sur 1
	Programmation. Etape 2	Date :
		Note : .. / 20

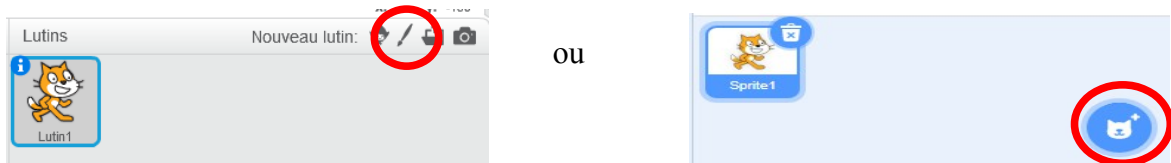
Vous avez désormais un robot et une surface dans laquelle il va évoluer.
 Nous allons créer des "gravats" que le robot devra débarrasser.

1) Créer un gravat

(je sais, "gravats" est toujours au pluriel, mais ça ne m'arrange pas pour les explications)

Ce sera un autre personnage de votre programme, comme pour le robot, vous le dessinerez.

Attention vous devez créer un nouveau personnage, pas vous contenter de le dessiner à côté de votre robot :



2) Créer un programme pour le placer et le multiplier

Le logiciel Scratch permet de faire tourner plusieurs programmes en même temps (chaque sprite a son propre programme) et de les faire inter-agir (variable commune par exemple).

Quand vous écrivez un programme, vérifiez bien que vous avez sélectionné le bon personnage.

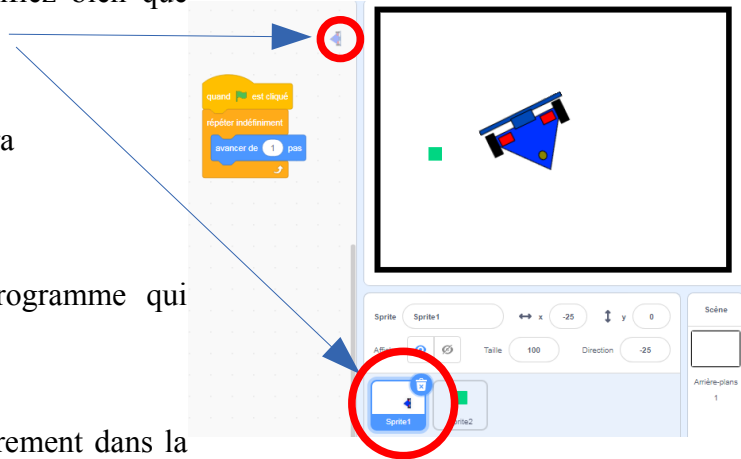
(Là, programme du robot)

Le premier gravat servira de modèle, il sera cloné puis masqué.

Son programme sera donc :

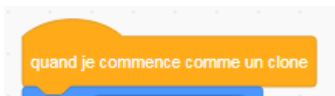
auto-clonage (5 fois) puis masqué

A vous de trouver les éléments de programme qui permettent de réaliser cette séquence



Les clones devront se positionner aléatoirement dans la surface.

Un autre programme commencera donc par :



A vous d'écrire la suite.

Cette étape ne vous prendra pas longtemps... Mais il y a un défi à relever !

Il y a de fortes chances pour que l'un ou l'autre de vos gravats se retrouve en dehors de la surface (positionnement aléatoire)

A vous de trouver comment les disposer tous dans la surface définie à l'étape 1

Rappelez vous : en programmation, tout est permis !

Bon courage

Vu la difficulté pour se connecter à MBN, je vous propose de m'envoyer vos programmes à l'adresse suivante : techno.devoirs@free.fr

Rappel : après avoir enregistré votre fichier, il se trouve dans « téléchargement »

Donnez lui votre nom avant de l'envoyer sous la forme *groupe + nom + prénom* ex : 3BC dupont jean (si je reçois un fichier « projet scratch » de la part de BGdu54@hotmail.com... je risque d'avoir du mal à l'identifier!)