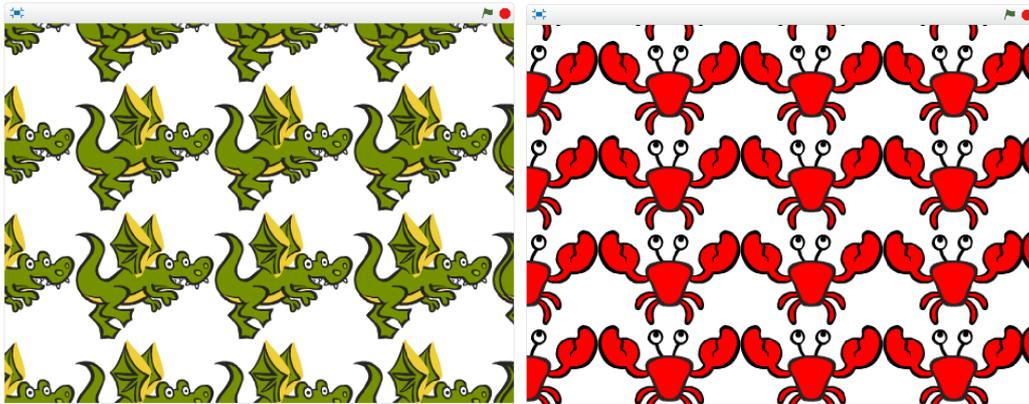


Projets Scratch: Mozaïque

Troisième – Septembre 2017

On veut dessiner une mosaïque sur la scène, en "estampillant" (faire une marque) un lutin. Vous pouvez voir des images du résultat attendu dans ce dossier.



1 Blocs à découvrir

estampiller

effacer tout

stylo en position d'écriture

relever le stylo

glisser en 1 secondes à x: 0 y: 0

2 Étapes

1. **Initialisation** : Ouvrir Scratch et sauvegarder le projet.
2. **Scène et acteurs** : Supprimer Scratch, ajouter un lutin que l'on estampillera.
3. **Estampiller** : Faire déplacer le lutin et le faire estampiller de temps en temps.
4. **Effacer** : Effacer toutes les marques du lutin quand on clique sur le drapeau vert.
5. **Déplacement** : Faire déplacer le lutin pour qu'il se déplace sur tout l'écran.
6. **Mosaïque** : Faire estampiller le lutin au bon moment pour que ses marques recouvrent tout l'écran.

3 Bonus

- Proposer un 2e chemin pour que le lutin se déplace sur tout l'écran.
- Permettre avec une touche du clavier de changer le costume du lutin

