

FICHE ÉLÈVE

Le but de cette activité est de déplacer le personnage à l'écran à l'aide de touches du clavier de l'ordinateur.

1. Choisis un nouveau lutin en cliquant sur l'icône : . Il s'agit de la souris nommée Mouse1.



2. Écris un script permettant de faire avancer la souris en appuyant sur la touche « Flèche droite ». Teste-le en appuyant plusieurs fois sur la touche « Flèche droite ».
3. Écris un autre script permettant de faire avancer la souris dans la direction opposée en appuyant sur la touche « Flèche gauche ». Teste-le en appuyant plusieurs fois sur la touche « Flèche gauche ».
4. Complète ton programme avec deux autres scripts afin que la souris se déplace dans les quatre directions à l'aide des quatre touches « Flèches ». Teste les scripts en appuyant plusieurs fois sur les touches « Flèche haut » et « Flèche bas ».

APPELLE LE PROFESSEUR.

5. Colle à présent chacun de tes scripts dans la page de scripts du chat. Pour cela, glisse le script jusque sur le lutin choisi (celui dans la liste en bas de la scène) et relâche le bouton de la souris. Que remarques-tu quand tu déplaces le lutin à l'aide de la touche « flèche gauche » ?
6. Modifie les scripts afin que le lutin se déplace en style « à 360° » pour les déplacements vers le haut, le bas et la droite et en style « position à gauche ou à droite » pour le déplacement vers la gauche.