

Journée porte ouverte – Exemple d'activité de programmation en Mathématiques

Objectif : découverte de la programmation à l'aide du logiciel SCRATCH

Logiciel en accès libre : <https://scratch.mit.edu/>

Etape 1 : Créer l'environnement

Il faut créer :

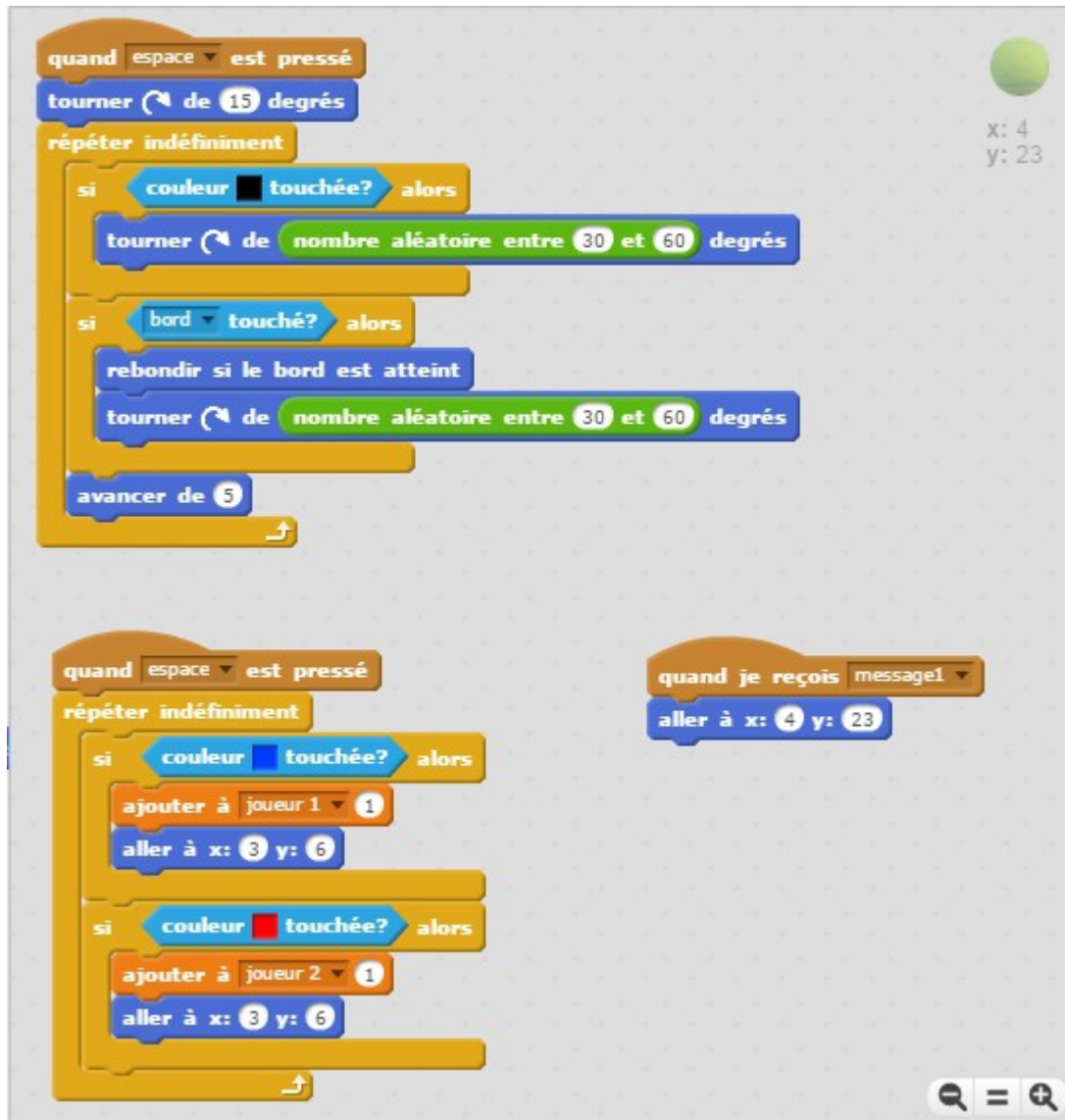
- la balle (à charger depuis la bibliothèque)
- le joueur 1 (à dessiner)
- le joueur 2 (on pourra dupliquer le joueur 1)
- le bord rouge limite du terrain
- le bord bleu limite du terrain



Il faut créer les variables « joueur 1 » et « joueur 2 »

Etape 2 : Créer le programme

Il faut écrire le programme définissant le mouvement de la balle :



Il faut écrire le programme définissant les mouvements des joueurs :



Etape 3 : Améliorations

On peut par exemple ajouter un fond d'écran personnalisé.

On peut programmer une remise à zéro des compteurs quand la partie est finie.

A toi d'imaginer la suite...