



- Fichier scratch « Labyrinthe_el »
- Carte Makey-Makey



- Piloter un système connecté localement ou à distance. (CT 5.4)
- Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant. (CT 5.5)

S 8



TRAVAIL A RÉALISER

Problématique de départ :

La manette est maintenant conçue, il faut l'utiliser en la branchant sur un ordinateur, elle permettra de prendre la main sur le clavier (certaines touches). Mais quel comment programmer facilement ?

SÉANCE 1

A partir du programme du labyrinthe fourni, la souris doit sortir... Il faut comprendre comment le programme est conçu. Pour cela, il faut compléter le document réponse intitulé : « Scratch, à quoi servent les différents blocs ? »

11 – Ouvrir le fichier « Labyrinthe_el » qui se trouve dans ta classe (espace de consultation).. sur le réseau

12 – Enregistrer ce fichier dans ton n° d'ilot (espace d'échange)

13 – Lancer le programme en cliquant sur le drapeau vert



14 – Répondre aux questions suivantes sur le document réponse : « Scratch, à quoi servent les différents blocs ? ».

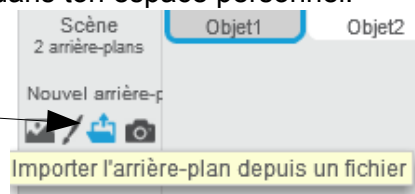
SÉANCE 2

21 - Reprendre le programme de la séance précédente et ajouter les deux blocs de déplacement « haut » et « bas »

22 – Tester le programme avec le PC en utilisant les touches du clavier ou la manette précédemment réalisée.

23 – Si le travail est terminé avant la fin de la séance :

- modifier la couleur du tracé de la souris
- créer un nouveau labyrinthe et l'importer en arrière plan. Pour cela te connecter au site : www.mazegenerator.net pour créer le labyrinthe, enregistrer l'image dans ton espace personnel.
- Sous le logiciel Scratch, importer l'image enregistrée en cliquant sur
- Modifier le programme si cela est nécessaire (position de départ de la souris par exemple...)



SÉANCE 3

Poursuite des tests afin de se familiariser avec le logiciel

Bilan des différents groupe

Structuration des connaissances