

Le système solaire Scratch



Ouvre le fichier «planetes_depart» (Dossier « Travail » de ta classe) Que se passe-t-il quand tu cliques sur certaines planètes?

Maintenant que tu connais leur nom, replace-les correctement dans le système solaire (tu peux les déplacer à l'aide de la souris). Les 3 planètes que tu peux déplacer s'appellent des lutins.

Comment s'appelle la planète qui manque?



Importe le lutin_terre depuis un fichier qui se trouve dans le dossier « Travail » Clique sur les autres lutins pour comprendre le «scripts» qui permet d'afficher le nom de la planète et fait la même chose pour la terre.

Comment faire pour que le nom de la planète reste 4 secondes?



Voyager dans le système solaire

Pour cela tu vas choisir le lutin «spaceship» dans la bibliothèque



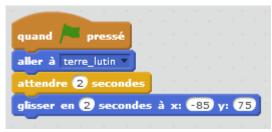
Clique sur les flèches réductrices au dessus de costume pour réduire la taille du vaisseau spatial (plus petit que la Terre).

Tu vas permettre à la fusée de se déplacer :

Commence le voyage à partir de la Terre, attends 2 secondes et va te poser pendant 2 secondes sur Mars, Jupiter et Saturne.

Pour obtenir directement les coordonnées (X et Y) de la planète, déplace d'abord avec la souris le vaisseau sur la planète voulue.

Déplace ensuite le bloc «Glisser» dans le script (Les coordonnées X et Y se sont modifiées automatiquement)



Commence le voyage à partir de la Terre et va te poser pendant 2 secondes sur Mars, Jupiter et Saturne (teste les blocs Mouvement pour comprendre).

Donne le nom des planètes à chaque atterrissage!

Change le costume de votre vaisseau à chaque fois qu'il atterrit sur une planète (teste les blocs Apparence).

Complète le programme précédent :

- Au départ de la mission le vaisseau doit apparaître
- Changer le nom du costume «Spaceship-b» en «Sur la planete»
- Changer le nom du costume «Spaceship-a» en «En vol»
- Modifier les noms du costume dans le programme
- Changer le nom de tous les lutins «Mars», «Saturne», ...«Vaisseau» en cliquant sur i
- Ajouter les planètes Uranus et Neptune dans le voyage de la fusée
- A la fin de la mission, dire «Mission réussie» et cacher le vaisseau



Pour les plus rapides, modifier le programme à votre goût (ajout de flamme, orientation de la fusée,...).

