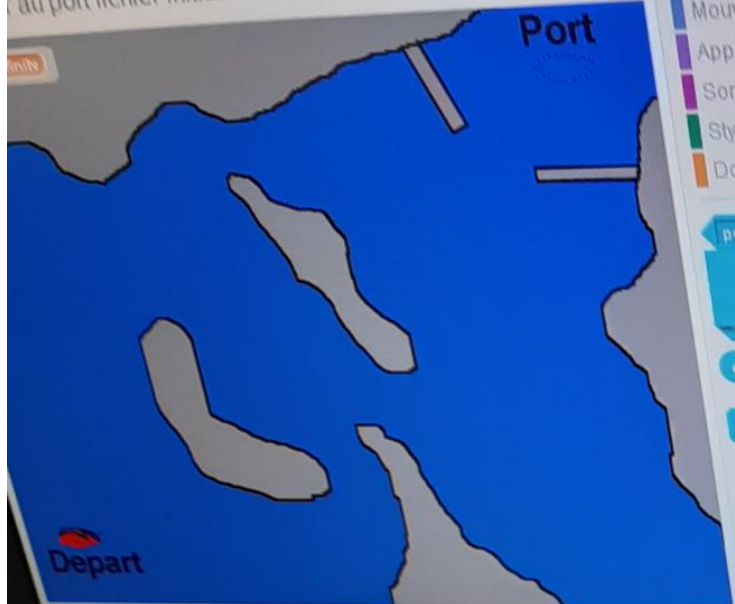


Calculer le nombre de pixels

au port fichier initial



Scripts Costumes Sons

- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Stylo
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

pointeur de souris touché?

pointeur de souris bord

distance de pointeur de souris

demandez "What's your name?" et attendez la réponse

touche espace pressée?

souris pressée?

souris x

souris y

volume sonore

vidéo mouvement sur ce lutin

activer la vidéo Activé

mettre la transparence vidéo à

chronomètre

réinitialiser le chronomètre

chronomètre x et durée

actualiser l'heure

montrer depuis maintenant

montrer l'heure

quand le drapeau est cliqué

aller à x: -200 y: -130

s'orienter à 90°

répéter indéfiniment

si couleur touchée? alors

dire "Coulé!" pendant 1 secondes

quand espace est pressé

stylo en position d'écriture

mettre Distance à 0

répéter jusqu'à

avancer de 10

ajouter à Distance Distance + 10

montrer la variable Distance

quand flèche droite est pressé

tourner à 90 degrés

quand flèche gauche est pressé

tourner à 90 degrés

- Apparence
- Sons
- Stylo
- Données
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

Créer une variable

- Distance
- départ
- port

- mettre départ à 0
- ajouter à départ 1
- montrer la variable départ
- cachez la variable départ

Créer une liste

```

quand [drapeau] est cliqué
mettre la couleur du stylo à
stylo en position d'écriture
aller à x: -200 y: -130
s'orienter à 90
répéter indéfiniment
  si couleur touchée? alors
    dire Coulé! pendant 1 secondes
  
```

```

quand espace est pressé
avancer de 10

```

```

quand flèche droite est pressé
tourner de 90 degrés

```

```

quand flèche gauche est pressé
tourner de 90 degrés

```

effacer tout

```

quand h est pressé
mettre Distance à départ
ajouter à Distance départ + port

```



Lutins

Nouveau lutin:

Bateau



- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Stylo
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

Créer une variable

- Distance
- Distance parcourue
- départ
- entre
- port

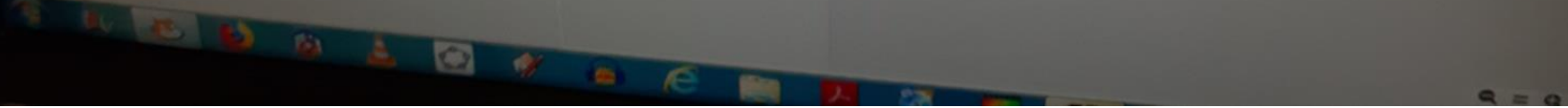
- mettre départ à 0
- ajouter à départ 1
- montrer la variable départ
- cacher la variable départ

Créer une liste

```
quand est cliqué
effacer tout
mettre la couleur du stylo à
stylo en position d'écriture
aller à x: -200 y: -130
s'orienter à 90
répéter indéfiniment
  si couleur touchée? alors
    dire Coulé pendant 1 secondes
  dire Distance parcourue pendant 1 secondes
  mettre Distance parcourue à 0
quand espace est pressé
  avancer de 10
quand flèche droite est pressé
  tourner de 90 degrés
quand flèche gauche est pressé
  tourner de 90 degrés
```



Nouveau lutin: [boat icon]





Scripts

Costumes

Sons

Mouvement

Apparence

Sons

Stylo

Données

Événements

Contrôle

Capteurs

Opérateurs

Ajouter blocs

avancer de 10

tourner de 15 degrés

tourner de 15 degrés

s'orienter à 90

s'orienter vers pointeur de souris

aller à x: -200 y: -130

aller à pointeur de souris

glisser en 1 secondes à x: -200

ajouter 10 à x

donner la valeur 0 à x

ajouter 10 à y

donner la valeur 0 à y

rebondir si le bord est atteint

fixer le sens de rotation position

abscisse x

ordonnée y

direction

quand est cliqué

aller à x: -200 y: -130

s'orienter à 90

mettre Distance à 0

mettre Flotte à vrai

effacer tout

stylo en position d'écriture

répéter indéfiniment

si couleur touchée? alors

dire Coulé! pendant 1 secondes

initialiser

définir initialiser

si couleur touchée? alors

mettre Flotte à faux

quand espace est pressé

si Flotte = faux alors

avancer de 0

sinon

avancer de 10

ajouter à Distance 10

quand flèche droite est pressé

si Flotte = faux alors

tourner de 0 degrés

sinon

tourner de 90 degrés

quand flèche gauche est pressé

si Flotte = faux alors

tourner de 0 degrés

sinon

tourner de 90 degrés

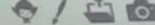
x: 40
y: -130

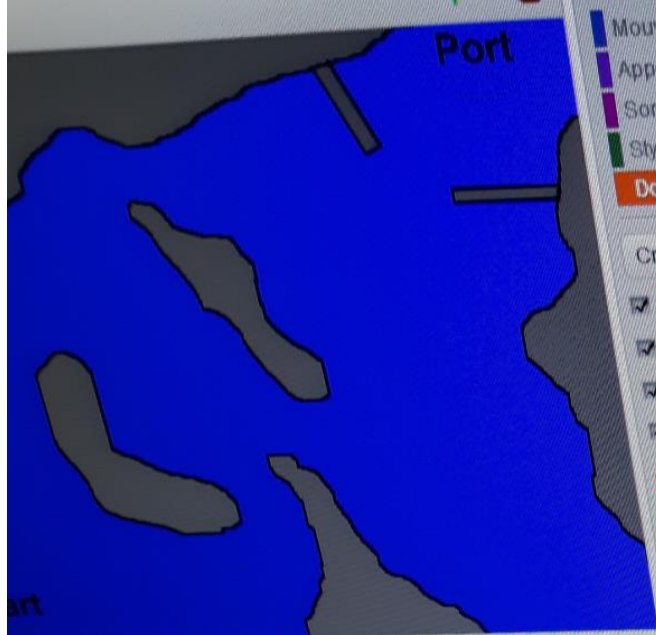
Port

Coulé!

x: 74 y: -180

Nouveau lutin:





- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Style
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

Créer une variable

- Distance
- faux
- flotte
- vrai
- mettre faux à 0
- ajouter à faux 1
- montrer la variable faux
- cacher la variable faux

Créer une liste

```
quand est cliqué
  aller à x: -200 y: -130
  s'orienter à 90
  mettre Distance à 0
  mettre flotte à vrai
  répéter indéfiniment
    si couleur touchée? alors
      dire Coule pendant 1 secondes
      mettre flotte à faux
```

```
quand espace est pressé
  avancer de 10
  ajouter à Distance 10
```

```
quand flèche droite est pressé
  tourner de 90 degrés
```

```
quand flèche gauche est pressé
  tourner de 90 degrés
```

```
quand flèche haut est pressé
```

```
si couleur touchée? alors
```

ou

vrai

faux

x: -200
y: -130

Lutins



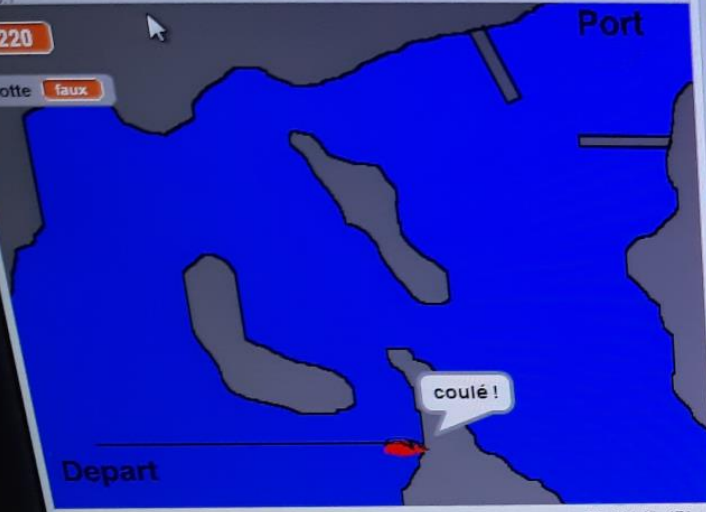
Scène
1 arrière-plan
Nouvel arrière-

Nouveau lutin. X: 240 Y: -180

rentre au port corentin et antoine 3C

220

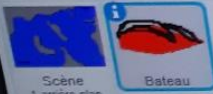
Flotte faux



x: -114 y: 174

Lutins

Nouveau lutin:



Nouvel arrière-plan

Scripts Costumes Sons

- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Stylo
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

- avancer de 10
- tourner de 15 degrés
- tourner de 15 degrés
- s'orienter à 90
- s'orienter vers pointeur de souris
- aller à x: 20 y: -130
- aller à pointeur de souris
- glisser en 1 secondes à x: 20
- ajouter 10 à x
- donner la valeur 0 à x
- ajouter 10 à y
- donner la valeur 0 à y
- rebondir si le bord est atteint
- fixer le sens de rotation position
- abscisse x
- ordonnée y
- direction

```

quand est cliqué
  aller à x: -200 y: -130
  s'orienter à 90
  effacer
  mettre Distance à 0
  stylo en position d'écriture
  mettre la couleur du stylo à
  mettre la taille du stylo à 2,25
  répéter indéfiniment
    si couleur touchée? alors
      mettre Flotte à faux
      dire coulé! pendant 2 secondes
    sinon
      mettre Flotte à vrai
  quand espace est pressé
    si couleur touchée? alors
      avancer de 0
    sinon
      avancer de 10
      ajouter à Distance 10
  quand flèche gauche est pressé
    tourner de 90 degrés
  quand flèche droite est pressé
    tourner de 90 degrés
  
```


MEZERETTE&BLANCHEentréeauport



Lutins Nouveau lutin:

Scène 1 arrière-plan

Bateau

Nouvel arrière-plan

- Mouvement
 - Apparence
 - Sons
 - Données
 - Événements
 - Contrôle
 - Capteurs
 - Opérateurs
 - Ajouter blocs
- effacer tout
- estampiller
- stylo en position d'écriture
- relever le stylo
- mettre la couleur du stylo à [rouge]
- ajouter 10 à la couleur du stylo
- mettre la couleur du stylo à 0
- ajouter 10 à l'intensité du stylo
- mettre l'intensité du stylo à 50
- ajouter 1 à la taille du stylo
- mettre la taille du stylo à 1

```

quand est cliqué
  aller à x: -200 y: -130
  s'orienter à 90
  effacer tout
  mettre Distance à 0
  stylo en position d'écriture
  mettre la couleur du stylo à [rouge]
  répéter indéfiniment
    si couleur touchée? alors
      dire Coulé pendant 1 secondes
    si couleur touchée? alors
      cacher
      effacer tout
  
```

```

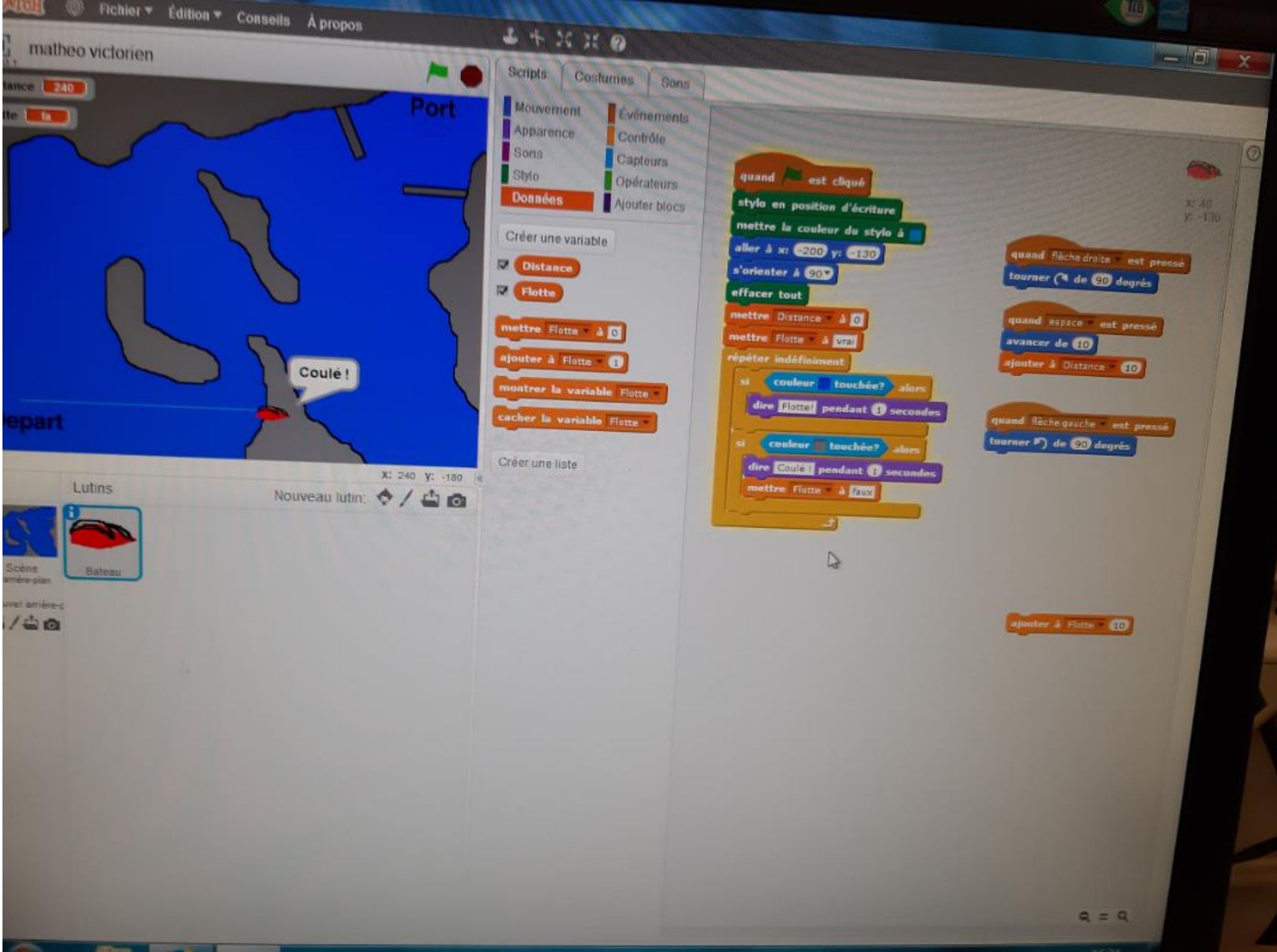
quand espace est pressé
  avancer de 10
  ajouter à Distance - 10
  x: 40
  y: -130
  
```

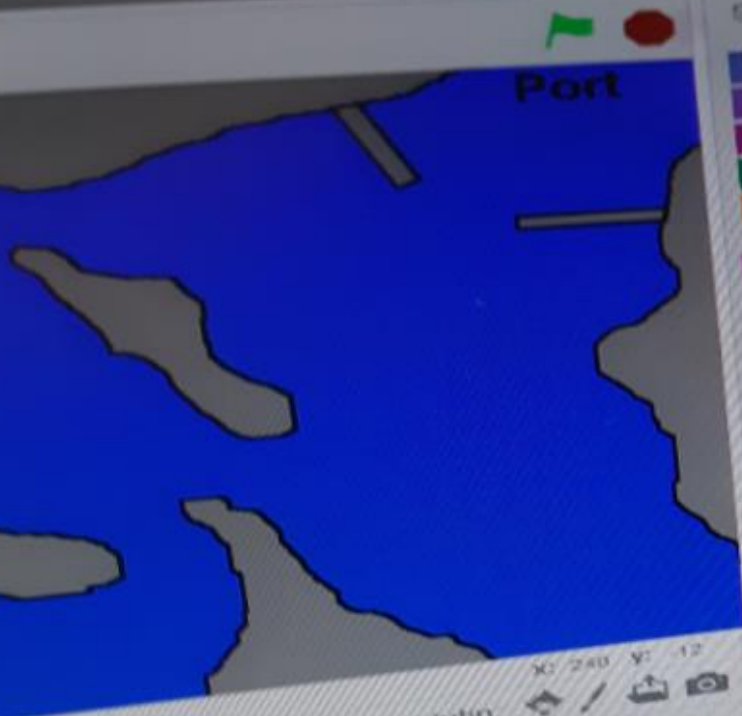
```

quand flèche droite est pressé
  tourner de 90 degrés
  
```

```

quand flèche gauche est pressé
  tourner de 90 degrés
  
```



- Mouvement
 - Apparence
 - Sons**
 - Style
 - Données
 - Événements
 - Contrôle
 - Capteurs
 - Opérateurs
 - Ajouter blocs
- Sons**
- jouer le son miaou
 - jouer le son miaou jusqu'au bout
 - arrêter tous les sons
 - jouer du tambour pendant 0.5
 - faire une pause pour 0.25 temps
 - jouer la note 60 pendant 0.5
 - choisir l'instrument n° 1
 - ajouter 10 au volume
 - mettre le volume au niveau 100
 - volume
 - ajouter 20 au tempo
 - mettre le tempo à 60 bpm
 - tempo

Nouveau lutin X: 240 Y: 12

```
quand est cliqué
effacer tout
stylo en position d'écriture
aller à x: 200 y: 130
s'orienter à 90
répéter indéfiniment
  si couleur touchée? alors
    dire coulé pendant 1 secon
  quand flèche droite est pressé
    tourner de 90 degrés
  quand flèche gauche est pressé
    tourner de 90 degrés
définir distance
mettre distance à 0
```


RIBOT 3D rentrer au port



x: -108 y: -180

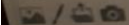
Nouveau lutin: [icone] / [icone] [icone]

Lutins



Scène 1 arrière-plan

Nouvel arrière-c



Scripts Costumes Sons

- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

- effacer tout
- estampiller
- style en position d'écriture
- relever le stylo
- mettre la couleur du stylo à [couleur]
- ajouter 10 à la couleur du stylo
- mettre la couleur du stylo à 0
- ajouter 10 à l'intensité du stylo
- mettre l'intensité du stylo à 50
- ajouter 1 à la taille du stylo
- mettre la taille du stylo à 1

```

quand [drapeau] est cliqué
mettre Distance à 0
style en position d'écriture
mettre la couleur du stylo à [couleur]
aller à x: -200 y: -130
s'orienter à 90
répéter indéfiniment
si couleur touchée? alors
dire [ ] pendant 1 secondes
dire Distance pendant 2 secondes

```

effacer tout

```

quand espace est pressé
avancer de 10
ajouter à Distance 10

```

x: -80 y: 50

```

quand flèche droite est pressé
tourner de 90 degrés

```

```

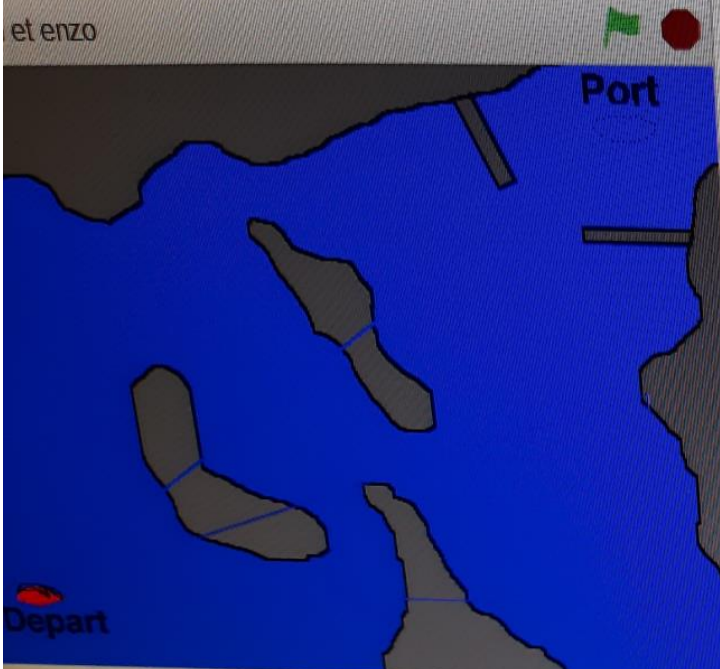
quand flèche gauche est pressé
tourner de 90 degrés

```

```

définir GAME OVER
si couleur touchée? alors
stop ce script

```

- Scripts
- Costumes
- Sons
- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Style
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

Créer une variable

- Distance
- mettre Distance à 0
- ajouter à Distance 1
- montrer la variable Distance
- cacher la variable Distance

Créer une liste

Lutins

Nouveau lutin: [] [] [] []

Scène 1 arrière-plan

Bateau

Nouvel arrière-scène

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -200 y: -130
  s'orienter à 90
  répéter indéfiniment
    si couleur touchée? alors
      dire Coulé! pendant 1 secondes
  
```

```

quand espace est pressé
  
```

```

quand flèche droite est pressé
  tourner de 90 degrés
  
```

```

répéter indéfiniment
  avancer de Distance
  
```

```

quand flèche gauche est pressé
  tourner de 90 degrés
  
```

```

demander Quelle est la longueur? et attendre
  mettre Distance à réponse
  dire Distance pendant 2 secondes
  
```




x: 240 y: -112

Nouveau lutin

Lutins



Nouvel arrière-plan

- Scripts
- Costumes
- Sons
- Mouvement
- Apparence
- Sons
- Stylo
- Données
- Événements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

- avancer de 10
- tourner de 15 degrés
- tourner de 15 degrés
- s'orienter à 90
- s'orienter vers pointeur de souris
- aller à x: 190 y: 150
- aller à pointeur de souris
- glisser en 1 secondes à x: 190
- ajouter 10 à x
- donner la valeur 0 à x
- ajouter 10 à y
- donner la valeur 0 à y
- rebondir si le bord est atteint
- fixer le sens de rotation position
- abscisse x
- ordonnée y
- direction

```

quand [drapeau vert] est cliqué
  aller à x: -200 y: -130
  s'orienter à 90
  répéter indéfiniment
    si couleur touchée? alors
      dire Coulé! pendant 1 secondes
  
```

```

quand espace est pressé
  répéter 20 fois
    avancer de 10
  tourner de 90 degrés
  répéter 10 fois
    avancer de 10
  tourner de 90 degrés
  répéter 10 fois
    avancer de 10
  tourner de 90 degrés
  répéter 13 fois
    avancer de 10
  tourner de 90 degrés
  répéter 5 fois
    avancer de 10
  tourner de 90 degrés
  répéter 5 fois
    avancer de 10
  tourner de 90 degrés
  répéter 4 fois
    avancer de 10
  
```

x: 180 y: 150

Q = Q

