

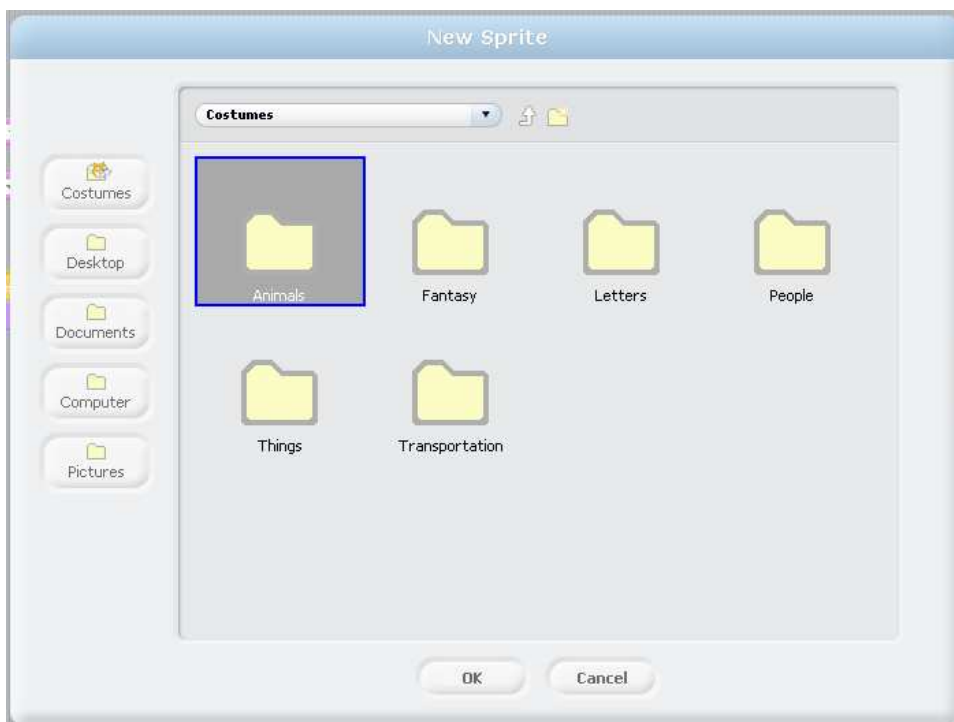
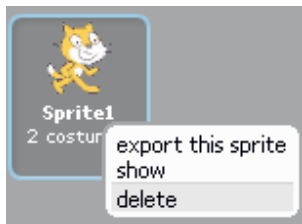
8. Utilisation de variables

<http://squeaki.recitmst.qc.ca/wakka.php?wiki=UtilisationVariable>

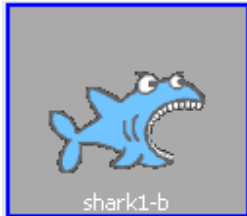
Nous allons ajouter une facette de plus dans notre programmation sur Scratch. Nous allons créer un petit jeu simple : un gros poisson court après un petit poisson. S'il réussit à le capturer le score augmentera de 1 point. Prêt? Allons-y!


Nous allons apprendre dans le petit projet suivant que nos objets peuvent glisser dans la scène facilement.

Créez un nouveau projet et faites disparaître le chat original qui se trouve sur la scène au départ.



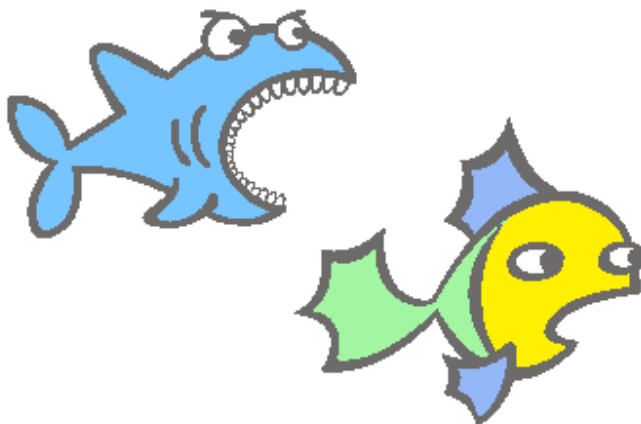
Par la suite, cliquez sur le bouton  pour accéder aux fichiers de Scratch. Allez chercher le fichier «shark1-b» dans le répertoire «Animals».




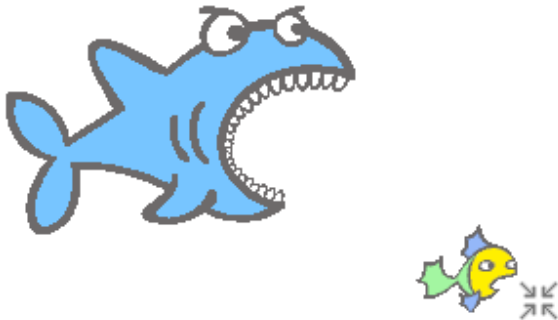
Cliquez à nouveau sur le bouton  pour accéder aux fichiers de Scratch. Allez chercher le fichier «fish3» dans le répertoire «Animals».



Actuellement dans la scène, nos deux poissons sont pas mal de la même taille.



Rapetissez le «fish3» en utilisant le bouton . Vous devriez avoir quelque chose comme ce qui suit:



Sous la scène, vous avez vos deux objets qui se nomment maintenant «gros poisson» et «petit poisson».



Vous pouvez modifier leur nom en cliquant sur l'objet et en modifiant le nom original dans la zone d'édition...



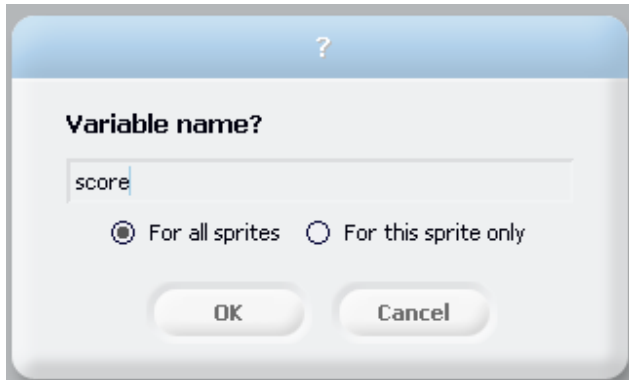
Cliquez sur votre flèche . Cliquez maintenant sur «Variables»

Variables

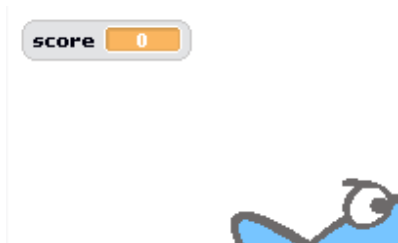
. Par la suite, cliquez sur «Nouvelle variable»

Nouvelle variable

Vous verrez une fenêtre de dialogue apparaître. Nommez votre variable «score».



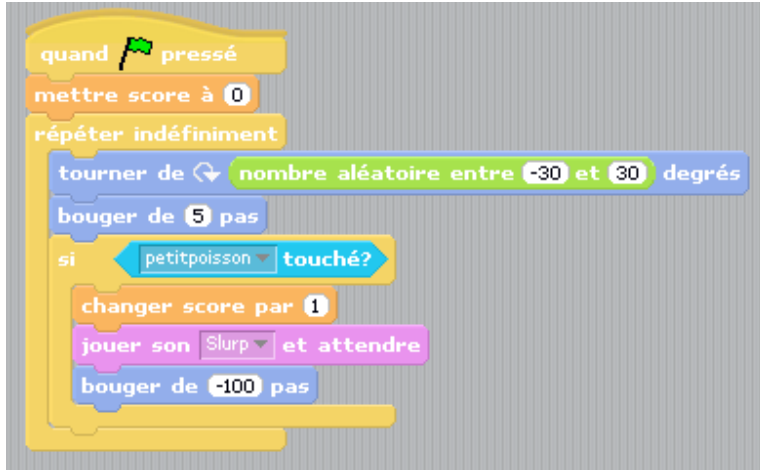
Dans la scène vient d'apparaître une palette «score».



Et dans la zone «Variables» est apparu des briques supplémentaires:

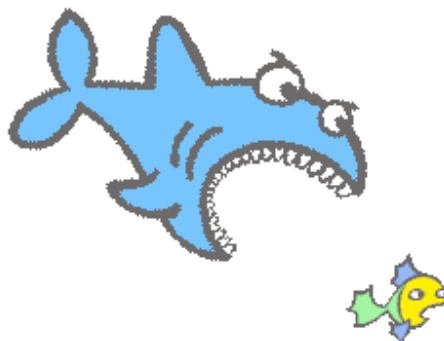


Créez maintenant le script suivant pour le gros poisson:



Vous pouvez importer d'autres sons. Ici, nous avons importé «Slurp» des fichiers que nous offre Scratch. Vous pourriez vous enregistrer votre propre son aussi.

Cliquez sur le drapeau vert afin de démarrer votre script. Votre requin court-il un peu partout afin de capturer sa proie? Lorsqu'il lui touche votre score augmente automatiquement de 1 point.



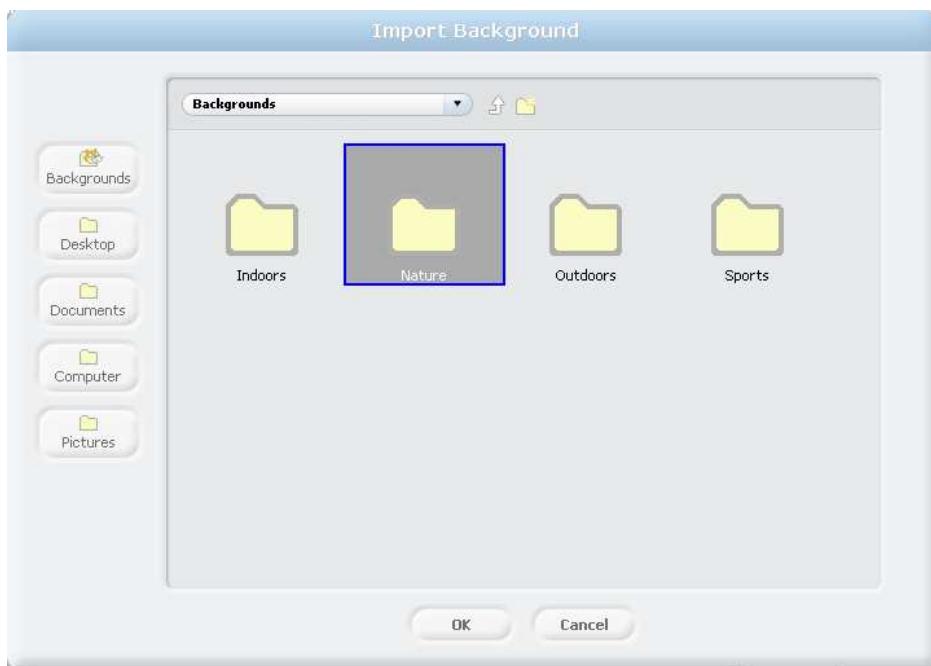
score 1



Afin d'ajouter un peu de réalisme, nous allons modifier notre scène rapidement. Cliquez sur «Stage» sous la scène où se trouvent vos objets poissons actuellement.



Maintenant, cliquez sur «Backgrounds» dans les onglets au-dessus de la zone de scripts.

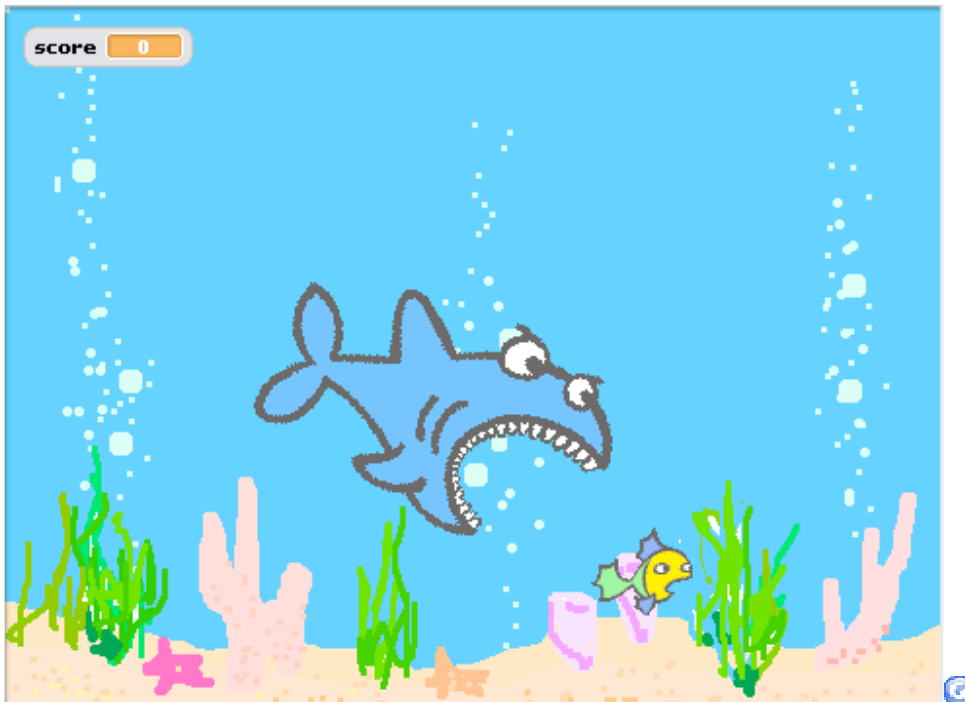


New background:

Par la suite, cliquez sur «Import» et dans le répertoire «Backgrounds» sélectionnez «underwater» et cliquez «OK».



Votre scène est maintenant plus réaliste...



Défi:

Pouvez-vous faire un script qui fera en sorte que votre petit poisson se déplace dans l'aquarium? Peut-être pourra-t-il se sauver du requin? Ou faites un script qui vous permettra de guider le petit poisson hors de la portée du requin...