

Situation :

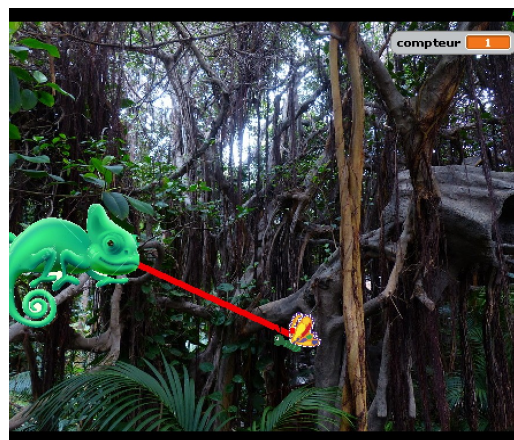
En pleine forêt tropicale, un caméléon sur une branche essaie d'attraper, du bout de la langue, un papillon.

Le joueur contrôle la langue du caméléon, à la souris, par un clic.
Un compteur indique le nombre de papillons avalés.

Pour ce jeu, trois lutins : le caméléon, le papillon et la langue.

Pour chaque lutin, les scripts sont à compléter (des coups de pouce sont à disposition en bas de la fiche) :

- **Compléter le script du papillon** pour que son déplacement s'apparente le plus possible à celui d'un papillon réel (déplacement automatisé, sans battement d'ailes).
- **Compléter le script du caméléon.** Celui-ci change régulièrement de couleur, mais toutes les 5 secondes, il retrouve sa couleur initiale (cinq variations de couleur au maximum).
- **Compléter le script de la langue.** A chaque clic de la souris, le caméléon déroule la langue et tente d'attraper le papillon. Ainsi, à chaque clic de la souris, la langue s'affiche sous la forme d'un trait rouge.
- **Faire afficher** le nombre de papillons attrapés.



Défis :

- Un papillon attrapé disparaît, un autre apparaît rapidement.
- Proposer différents niveaux de jeu.
- Autre : à formuler en écrivant un commentaire dans le script du caméléon.

Coup de pouce : Script du caméléon

Couleur initiale et changement de couleur

Briques à disposition :



Coup de pouce : Script de la langue

Utilisation du stylo de scratch

Observe le script du chat traceur ci-contre pour comprendre l'utilisation du stylo de scratch.

Si tu n'es pas sûr d'avoir bien compris.

Lance l'application scratch.

Enregistre le fichier dans le dossier Maths, sous « Pgm_ChatTraceur_v1 » ;

Renomme le lutin1 : « ChatTraceur »

Recopie et teste le script ci-contre.



Informations caméléons (changements de couleur, nourriture, chasse, ...) :

sur www.larousse.fr/encyclopedie Rechercher .