

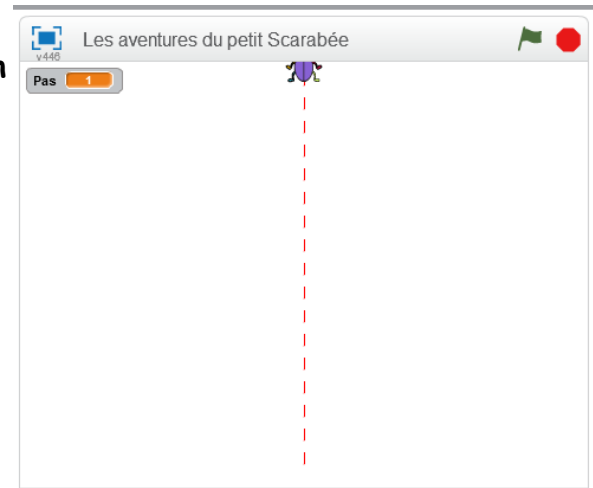
Les aventures du petit Scarabée



On peut dire que la démarche de Tom le petit Scarabée est hésitante ! Il va plutôt vers la gauche, ou plutôt vers la droite ...

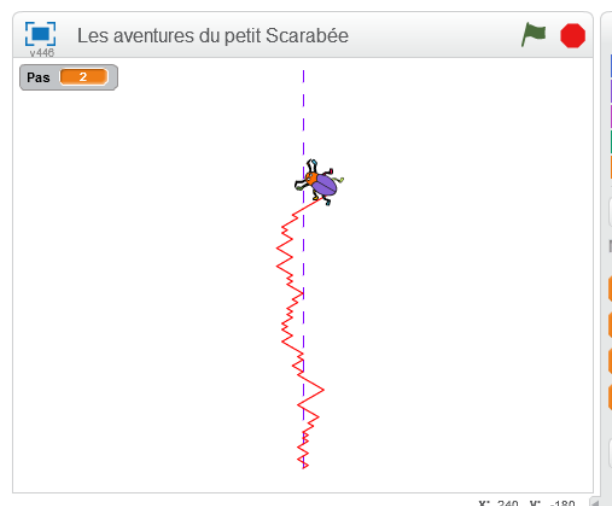
Dans ce jeu, on va programmer un déplacement permettant de faire « monter » Tom vers le haut de l'écran, mais avec des pas aléatoires orientés un peu à gauche ou un peu à droite, tout en permettant au joueur de « parier » sur sa position finale.

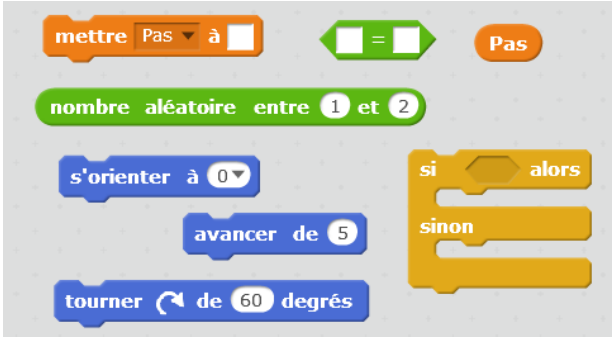
➤ Défi 1 : Tracer la ligne verticale de séparation



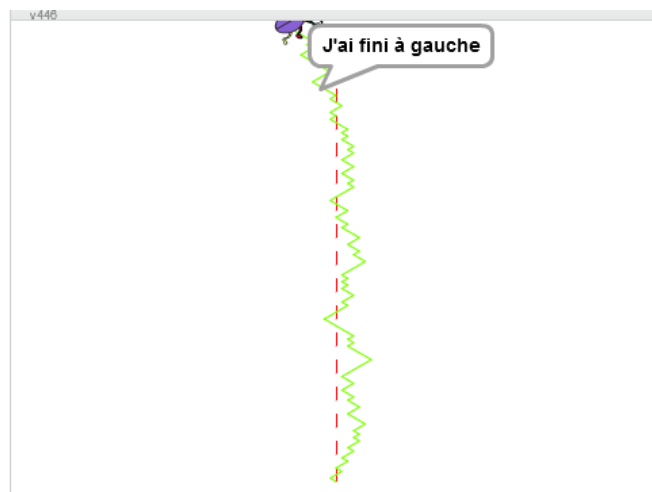
Étapes	Aide
Ouvrir le logiciel Scratch	
Prendre un scarabée pour lutin et le positionner en bas de l'écran	
A l'aide de blocs d'instructions, lui faire tracer une ligne pointillée verticale qui sépare l'écran en deux.	

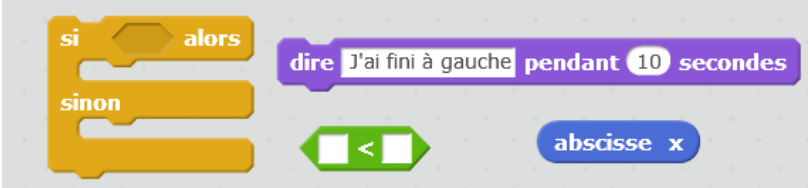
➤ Défi 2 : « Monter » de façon aléatoire



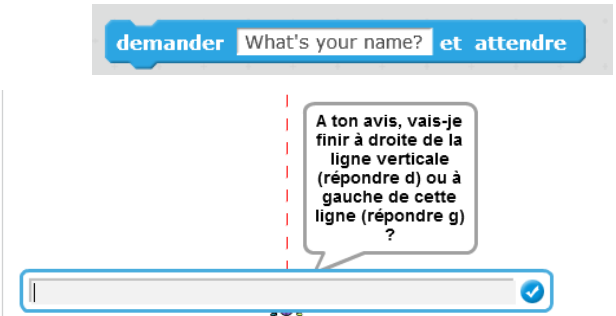
Étapes	Aide
Créer une variable pas	
Programmer le déplacement de Tom : Associer à la variable Pas un nombre aléatoire entre 1 et 2. Si le pas vaut 1, Tom doit s'orienter vers le droite d'un angle de 60° puis avancer de 5 pixels. Si le pas vaut 2, Tom doit s'orienter vers la gauche d'un angle de 60° puis avancer de 5 pixels.	
Répéter le déplacement précédent un certain nombre de fois, permettant à Tom d'aller jusqu'en haut de l'écran en laissant une trace du chemin emprunté.	

➤ **Défi 3 : Tester la position finale**



Étapes	Aide
En récupérant l'abscisse de la position finale de Tom lui faire dire s'il a terminé sa course « à droite » ou « à gauche » de la ligne verticale.	

➤ Défi 4 : Programmer un pari

Étapes	Aide
Avant le départ de la course de Tom, demander à l'utilisateur s'il parie plutôt sur le fait que le scarabée finira « à gauche » ou « à droite ».	
Faire afficher le pari en haut de l'écran en utilisant une variable qui affiche GAUCHE ou DROITE en fonction du choix.	

➤ Défi 5 : Pari gagné ou pari perdu ?

Étapes	Aide
Comparer le « pari » de l'utilisateur à la position obtenue en fin de course et dire s'il a gagné ou perdu.	