AP Cycle 4

Programmer un jeu de Ping-Pong avec SCRATCH

⇨Temps N°1 : Découvrir le jeu

Se rendre à cette adresse : http://bit.ly/jeupingpong

Jouer au jeu pour essayer de comprendre comment il a été conçu.

⇨Temps N°2 : Réfléchir à la conception du jeu

Avant de se lancer sur Scratch, il faut réfléchir sur le projet et organiser le travail du binôme.

Quelques questions pour vous aider à mener à bien votre projet :

1. *combien de lutins ? quelle forme et/ou couleurs ont-ils ? où sont-ils placés au début de la partie ? que font les lutins ?*
2. *à quoi ressemble l'arrière plan ?*
3. *quand doit s'arrêter la partie ?*

⇨Temps N°3 : Programmer le jeu sur SCRATCH

Répartissez-vous le travail et programmez votre jeu de Ping-Pong sur Scratch.
Pensez à tester régulièrement votre jeu au fur et à mesure.

Si vous bloquez, vous pouvez demander de l'aide aux autres groupes ou prendre des coups de pouce.

⇨ Prolongements possibles (si vous avez terminé avant les autres)

- Rajoutez des arrière-plans pour donner les consignes au début de la partie …
- La balle prend de la vitesse à chaque fois qu'elle touche la raquette d'un des deux joueurs.
- Pour que le jeu soit équitable, il faut aussi que les raquettes gagnent en vitesse.

Enregistrez votre travail dans votre répertoire perso et/ou sur votre clé USB

Compétences travaillées

CHERCHER

- Ch1-Extraire d'un ou plusieurs documents les informations utiles, les reformuler et les organiser
- Ch2-S'engager dans une démarche
- Ch3-Tester, essayer plusieurs pistes de résolution
- Ch4-Décomposer un problème en sous-problèmes

RAISONNER

- Ra2-Travailler en groupe en sachant prendre en compte les idées des autres