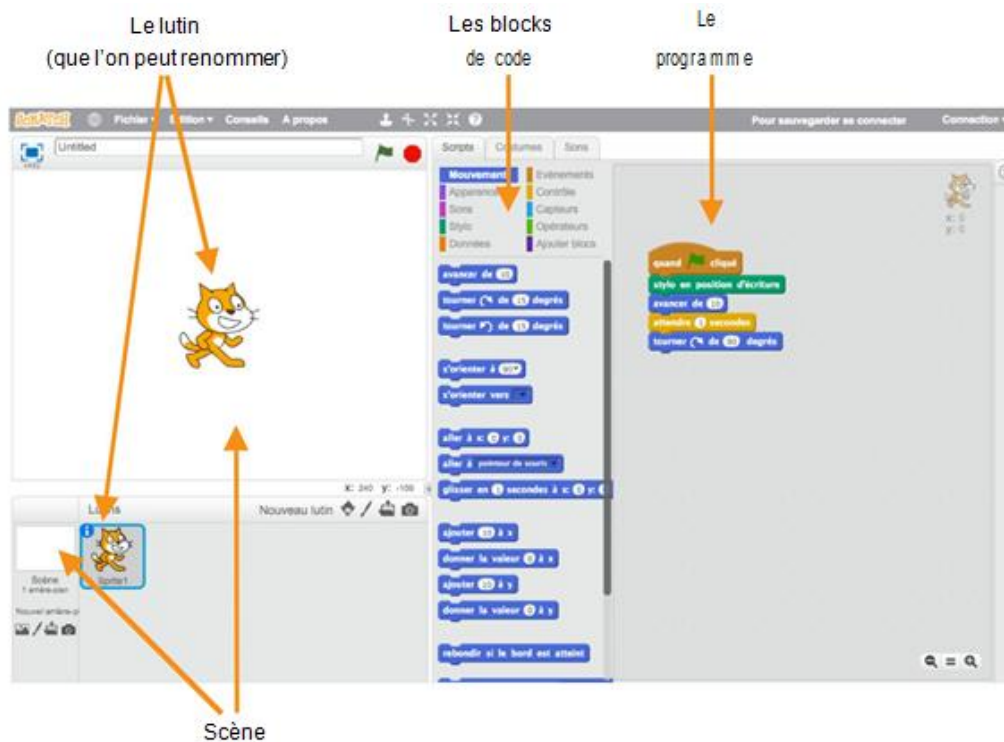


Technologie  <b>3<sup>ème</sup></b>	<b>PARTIE 4 : PROGRAMMATION</b>	NOM : Prénom : Classe :
	Séance 4 : Programmation d'un jeu avec Scratch	Date :

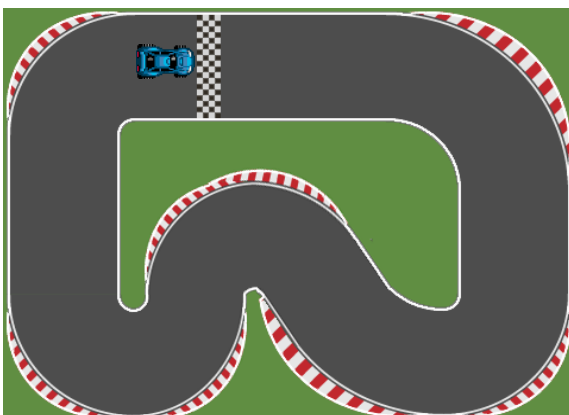
## Rappel : le logiciel de programmation Scratch :



## Travail à faire :

À l'aide des éléments graphiques fournis, réalise un jeu de course dont voici le cahier des charges :

- La voiture doit **démarrer juste à gauche de la ligne de départ** comme sur l'image ci-dessous.
- Le joueur doit utiliser :
  - une touche de ton choix pour **faire avancer sa voiture**
  - une touche de ton choix pour **la faire tourner à gauche**
  - une touche de ton choix pour **la faire tourner à droite**
- Les vitesses pour avancer et tourner doivent être raisonnable afin que le jeu soit **suffisamment maniable mais aussi suffisamment « rapide »**.
- Lorsque la voiture **touche une bordure blanche, elle doit revenir au début**, juste à gauche de la ligne de départ comme sur l'image ci-dessous.
- **Les commandes doivent être fluides** : il faut pouvoir enchaîner les touches pressées sans que la voiture ne s'arrête.



**Si tu as fini plus tôt :**

**À toi d'améliorer le jeu grâce à tes idées...**