

Jeu sur le tri sélectif avec un système de glisser / déposer SUR SCRATCH 2

Le but : différents déchets apparaissent – il faut les mettre dans les bonnes poubelles

- La partie blanche se nomme la **Scène** et c'est l'endroit où il y a un chat
- Pour enlever le chat : clic droit et supprimer l'objet « chat »

1/ Le décor

a/ Il faut insérer des poubelles et les déchets soit via la bibliothèque ou via des images que vous aurez récupérées en amont.

Attention : il faut **nommer** les déchets et les poubelles (comme ci-dessous) ---- les éléments (déchets/poubelles) se nomment des lutins

The screenshot displays the Scratch 2 environment. At the top, the menu bar includes 'Fichier', 'Édition', 'Conseils', and 'A propos'. The scene is titled 'poubelle - refaite' and features a score of 9 and a timer at 0. The main stage area shows the text 'FIN DE PARTIE' in green and 'Rejouez en cliquant sur le drapeau vert' in blue. Below this text are four trash bins: a green bin, a grey bin with a green lid, a black bin, and a wooden compost bin. The 'Lutins' (Sprites) library is open, showing various waste items with labels: papier, Bananas, pacdelait, bouteille, conserve, bocalverre, journal, pverte-em..., pverre, pgrise-de..., yaourt, sacplastiq..., and composteur. The 'Scripts' area on the right contains a sequence of code blocks: 'avancer de 10', 'tourner de 15 degrés' (twice), 's'orienter à 90', 's'orienter vers', 'aller à x: 240 y: 35', 'aller à pointeur de souris', 'glisser en 1 secondes à x: 240', 'ajouter 10 à x', 'donner la valeur 0 à x', 'ajouter 10 à y', 'donner la valeur 0 à y', 'rebondir si le bord est atteint', and 'fixer le sens de rotation position'. There are also checkboxes for 'abscisse x', 'ordonnée y', and 'direction'.



Pour insérer les lutins :

- Soit nouveau lutin : et on a accès à la bibliothèque
- Soit parcourir (l'enveloppe ouverte) et on récupère ses images de « déchets » ou « poubelles »
- Soit le stylo et on dessine son objet

b/ Si les objets (lutins) sont trop gros on peut les réduire avec :



c/ Placer les lutins (déchets et poubelles) là où vous le désirez sur votre scène, chaque lutin est défini par un emplacement donc une abscisse (x= longueur) et ordonnées (y=hauteur)

Sur la partie tout en haut à droite vous pouvez voir l'abscisse et l'ordonnée de l'objet en question et c'est important de le noter quand nous allons devoir mettre des **scripts sur chaque déchet** (lutin)

2/ Les scripts (interactions / actions) à répéter pour chaque déchet

```
quand le drapeau vert est pressé
  aller à x: -197 y: 114
  montrer
  répéter indéfiniment
    si pverte-emballage touché? alors
      jouer le son pop
      cacher
      ajouter à score 1
    si pverre touché? alors
      aller à x: -197 y: 114
      dire ET non pendant 1 secondes
    si pprise-dechets touché? alors
      aller à x: -197 y: 114
      dire ET non pendant 1 secondes
    si composteur touché? alors
      aller à x: -197 y: 114
      dire ET non pendant 1 secondes

quand ce lutin est cliqué
  répéter jusqu'à composteur touché? ou pprise-dechets touché? ou pverre touché? ou pverte-emballage touché?
  aller à pointeur de souris
```

Explication



Quand j'appuie sur le drapeau vert (le jeu démarre) - on trouve cette étiquette dans **EVENEMENTS**) : **Il faut mettre cette étiquette et les autres à droite**

Aller à x et y (les coordonnées exactes de l'objet le papier par exemple) (étiquette dans **MOUVEMENT**) et

Le faire voir soit : **Montrer** (étiquette dans **APPARENCE**)

Répéter indéfiniment (étiquette dans **CONTROLE**)

Si Alors (Etiquette **CONTROLE**): si le papier à touché (Etiquette **CAPTEUR**) la « **bonne** poubelle de tri » alors

il **jouera un son** (étiquette dans **SONS**) et l'objet « papier » sera **caché** (étiquette dans **APPARENCE**) car le résultat est juste

Si Alors : (Etiquette **CONTROLE**)si le papier à touché (Etiquette **CAPTEUR**) la « **mauvaise** poubelle de tri » alors

Aller à x et y (les coordonnées exactes de l'objet le papier par exemple) (on trouve cette étiquette dans **MOUVEMENT**) : l'objet retournera à son emplacement d'origine

Dire ---- pendant -----(écrire ce que l'on veut par ex : NON et dire la durée de ce mot (par ex 1 seconde) : (étiquette dans **APPARENCE**)

Répéter cette opération autant de fois qu'il y a de poubelles

3/ le Mouvement Glisser / Déposer

Si l'on veut que chaque objet par exemple le papier, le yaourt Se glisse vers l'une des poubelles il faut préciser pour chaque objet que :



Quand ce lutin est cliqué (étiquette dans **EVENEMENT**) (ce qui signifie quant le papier est cliqué par ex) et qu'on le déplace avec la souris vers la poubelle « composteur » **OU** la poubelle déchet **OU** la poubelle verte

Répéter jusqu'à (étiquette dans **CONTROLE**) allé vers la poubelle composteur (étiquette dans **CAPTEUR**) et pour le **OU** (étiquette dans **OPERATEURS**) les étiquettes **CAPTEURS** et **OPERATEURS** s'emboitent

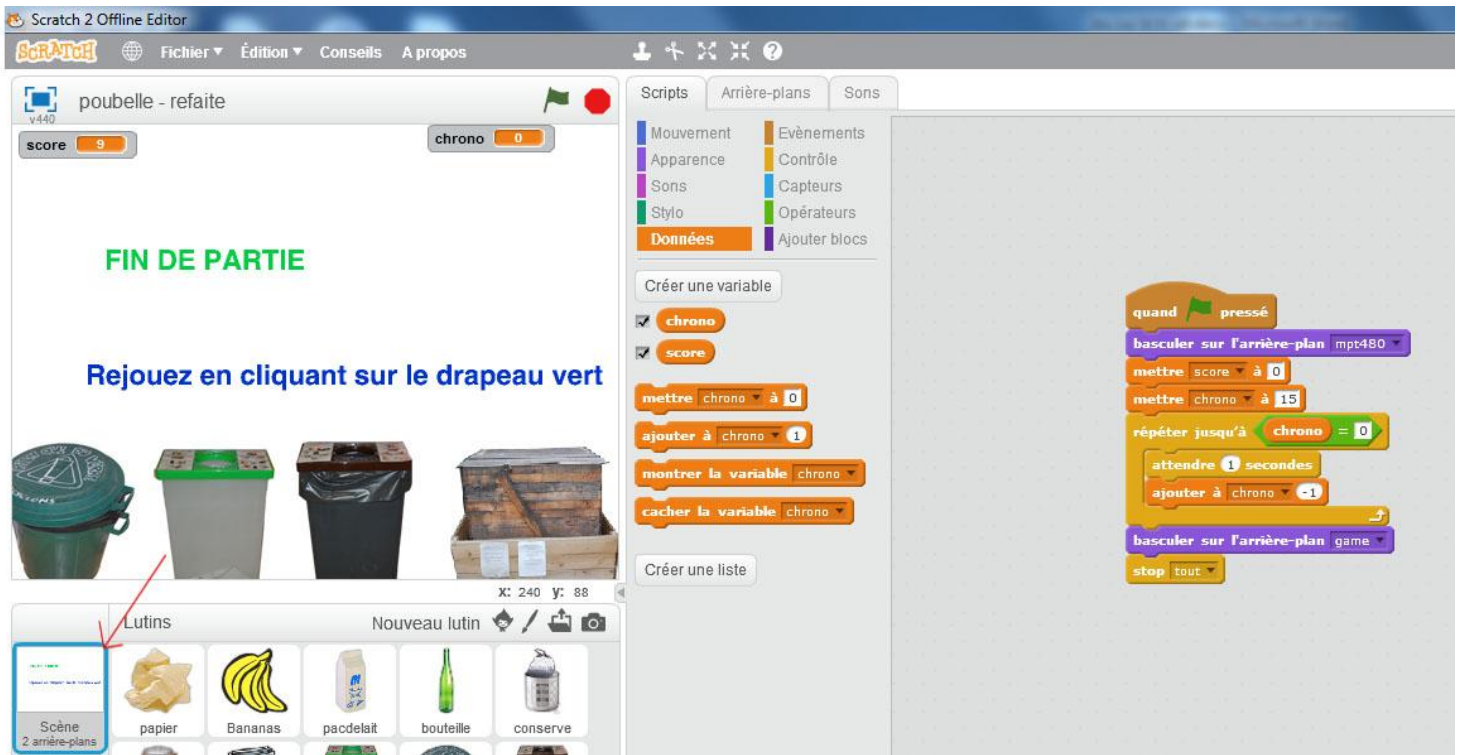
Et pour le déplacement via la souris cela correspond à suivre le pointeur de la souris soit : aller à pointeur de souris (étiquette **Mouvement**)

4/ Mettre un score et un chrono

Il faut mettre un script sur la scène pour le score et le chrono,

Pour ce faire, il faut créer une **variable** score et chrono sur la **SCENE**

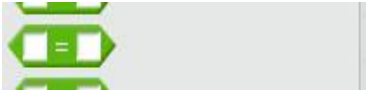
Score et chrono (étiquette dans **DONNEE**) et créer une variable



Quand j'appuie sur le drapeau vert (le jeu démarre) - on trouve cette étiquette dans **EVENEMENTS**)

Mettre score à 0 - on trouve cette étiquette dans **DONNEES**) après avoir créé la Variable

Mettre chrono à 15 OU 20... - on trouve cette étiquette dans **DONNEES**) après avoir créé la Variable (cela correspond à la durée de votre chrono

Répéter jusqu'à (étiquette dans **CONTROLE**) + ajouter l'opérateur égale  (étiquette dans **OPERATEUR**) et y glisser la variable **chrono** (étiquette dans **DONNEES**)

Cela signifie que le joueur pourra jouer à ce jeu jusqu'à ce que le chrono arrive à 0

Attendre 1 seconde (étiquette dans **CONTROLE**)

Ajouter à chrono -1 (étiquette dans **DONNEE**) cela signifie que tous les 1 secondes le chrono diminuera le temps jusqu'à 0

Stop tout (étiquette dans **CONTROLE**) : le jeu s'arrêtera définitivement à la fin du décompte du chrono

De plus sur chaque déchet : papier, banane : il faudra mettre **ajouter le score à 1** afin de comptabiliser les bons résultats du glisser/ déposer vers la bonne poubelle