

# Activité 1 - Déplacement d'un papillon



## Notions Scratch:

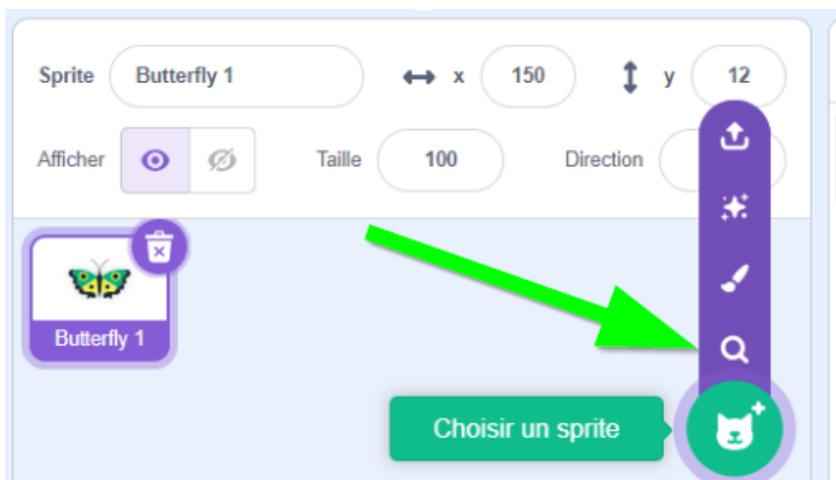
- Choix d'un sprite - papillon
- Déplacement aléatoire d'un sprite
- Utilisation du déclencheur *Quand le sprite est cliqué*

## Ton défi:

Faire déplacer un papillon aléatoirement sur la scène. Il doit s'arrêter lorsqu'on clique dessus avec la souris.

## À savoir:

- Pour sélectionner un nouveau sprite



## Les blocs utilisés aujourd'hui seront:



## Liste de vérification

- J'ai choisi un lutin représentant un papillon.
- Le papillon se déplace de façon aléatoire lorsque le drapeau vert est cliqué.
- Lorsque je clique sur l'insecte avec la souris, il s'immobilise.

## Prolongements

1. Ajouter un deuxième insecte
2. Faire varier la vitesse du déplacement du papillon
3. Faire parler le papillon
4. Ajouter un arrière-plan à la scène