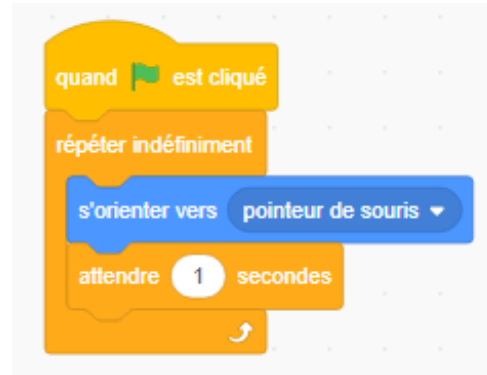
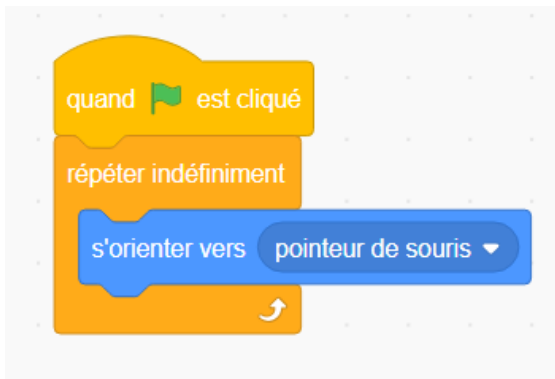


Nom : Chat regarde le pointeur

Concepts abordés : Événement, condition, boucle

Consigne : Lorsque le drapeau vert est appuyé, le chat doit commencer à regarder le pointeur de souris, et cela sans arrêt.

Solution :



Notes :

- 1) Faites la présentation de cet exercice sans parler du bloc « s'orienter vers », pour ne pas rendre l'exercice serait trop trivial. Bien que la solution de cet exercice soit assez simple, elle permet de comprendre un peu mieux comment analyser les différents blocs et de pratiquer l'essai-erreur. N'hésitez pas à donner comme indice de regarder les blocs qui sont reliés au mouvement du chat et de tenter de trouver le bon. La plus grande difficulté de ce défi est de comprendre qu'il faut simplement mettre le bloc de mouvement dans une boucle infinie. Cela peut donc être un indice, soit qu'il faut utiliser une boucle.

Défis supplémentaires :

- Le chat ne doit bouger qu'une seule fois par seconde (Solution de droite)

Points à aborder durant le retour :

- 1) Comme retour, vous pouvez explorer un peu avec le groupe l'impact qu'aurait une boucle à répétition finie sur le résultat. De plus, vous pouvez faire différentes combinaisons d'action à l'intérieur de la boucle, par exemple en ajoutant un mouvement ou une rotation, tout cela avec l'objectif de faire prédire l'exécution du programme au groupe.