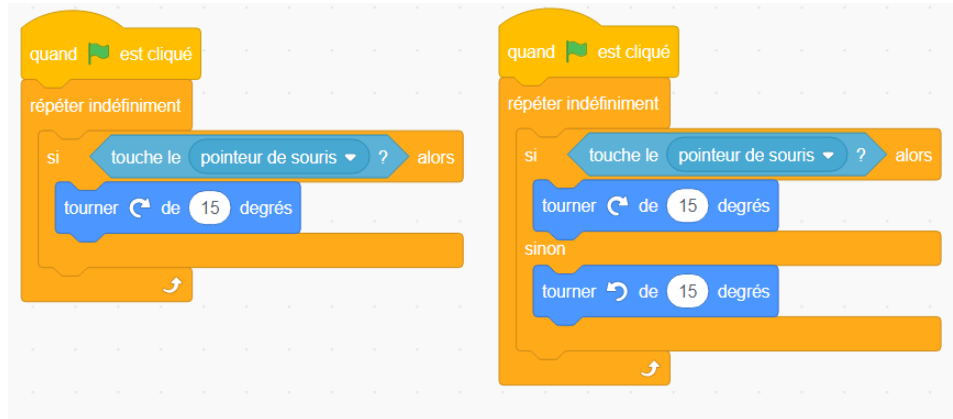


**Nom :** Chat tourne lorsque le pointeur de souris le touche

**Concepts abordés :** Boucle, condition

**Consigne :** Après avoir appuyé sur le drapeau vert, le chat doit tourner sur lui-même dans le sens horaire lorsqu'il est touché par le pointeur de souris

**Solution :**



**Notes :**

- 1) Ceci est le premier défi où le concept de la condition est exploré. Il est donc nécessaire d'avoir fait au préalable une bonne explication théorique du concept.
- 2) Une des difficultés du programme est de comprendre qu'il faut que la condition soit placée à l'intérieur d'une boucle. En effet, si cela n'est pas fait, le programme ne se posera la question qu'une seule fois avant de terminer son exécution. Ceci n'est par contre pas très évident de prime abord, et il est fréquent que les jeunes soient bloqués à ce problème. Assurez-vous donc, après avoir laissé du temps pour que le groupe puisse essayer un peu, de reprendre l'attention de tout le monde et d'expliquer que le programme ne se pose la question qu'une seule fois et qu'il faut trouver un moyen qu'il se pose la question sans arrêt. Cela est normalement suffisant pour que les jeunes trouvent la solution.

**Défis supplémentaires :**

- 1) Le chat doit tourner plus rapidement ou plus lentement.
- 2) Le chat doit tourner dans le sens inverse lorsque le pointeur ne le touche pas. (Solution à droite)

**Points à aborder durant le retour :**

- 1) Il est très important de faire un bon retour sur l'utilité des conditions et sur les différentes composantes de celle-ci. Pour ce faire, n'hésitez pas à montrer directement sur la solution Scratch les différentes sections de la condition, soit l'action et la condition elle-même.
- 2) Faites aussi un retour sur le défi supplémentaire #2 en expliquant plus en détail l'utilité du « Sinon », vu que c'est un aspect très important de la condition.