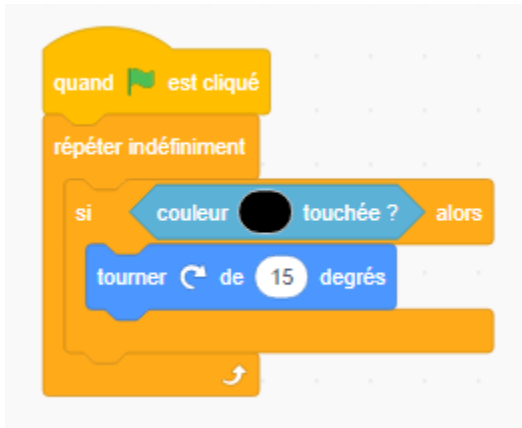


Nom : Chat tourne sur lui-même lorsqu'il touche à une couleur

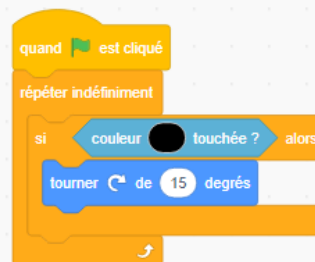
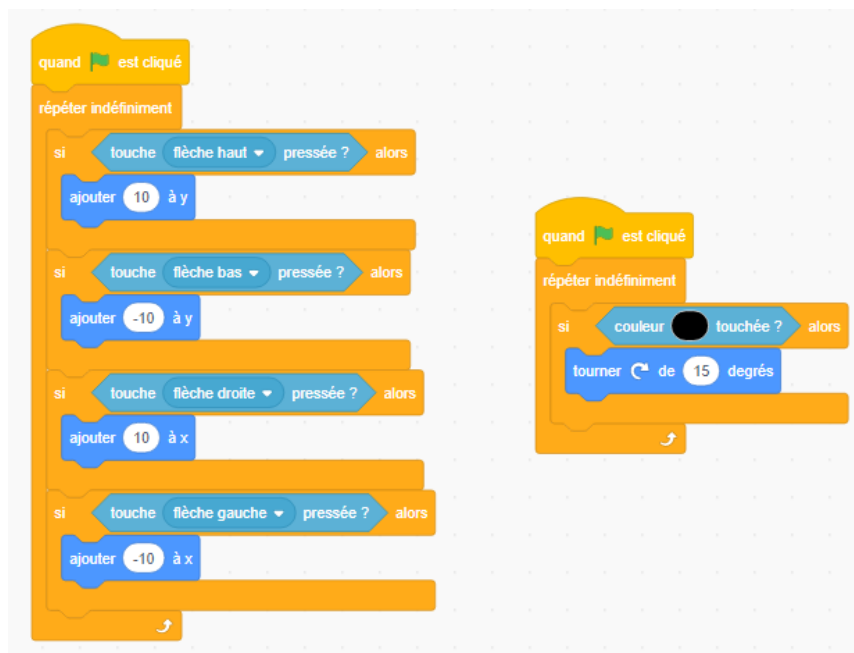
Concepts abordés : Boucle, condition

Consigne : Une fois le drapeau vert appuyé, le chat doit tourner sur lui-même lorsqu'il touche à une couleur.

Solution :



Solution complète :



Notes :

- 1) Cette activité est une activité préliminaire au projet qui suivra. Elle se place entre le début du projet et l'activité « Chat se déplace avec les flèches et condition ». Il faut donc partir de ce projet et y faire un ajout.
- 2) La première chose à faire avant de laisser les jeunes essayer le défi est de vous assurer que tout le monde met une couleur dans leur arrière-plan. N'importe quelle couleur fonctionnera, tant que ce n'est qu'une seule couleur. Il sera plus tard possible de choisir la couleur pour la condition.
- 3) Comme cette activité est un mélange des deux activités précédentes, vous pouvez laisser au groupe un peu plus de temps que d'habitude pour les laisser essayer. Par contre, lors de cette période, assurez-vous que les jeunes ne soient pas perdus, chose qui pourrait facilement arriver avec l'augmentation de la complexité de la consigne.
- 4) Bien qu'il soit possible de tout faire dans une même boucle, je recommande, surtout pour des fins de clarté, de simplement créer une deuxième boucle démarrant avec le drapeau vert. Il est normal que plusieurs jeunes ne fassent pas cela de prime abord, mais vous pouvez leur recommander de modifier leur programme pour le rendre plus facile à lire.

Défis supplémentaires :

- Lorsque le chat ne touche pas à la couleur, il doit tourner dans l'autre sens. (Solution de droite)

Points à aborder durant le retour :

- Comme cet exercice est le dernier exercice avant de faire le prochain, profiter du retour pour parler du concept du « non » en programmation, qui permet d'inverser une condition. « non couleur touchée » sera donc vrai lorsque le chat ne touche pas à la couleur. Ce concept, central en programmation, va aussi être très important lors du projet. Faites donc un exemple en demandant au groupe de prédire l'exécution après l'ajout du « non ». Voici un exemple :

