

## Jeu Chat – Scratch (développement quête 5)

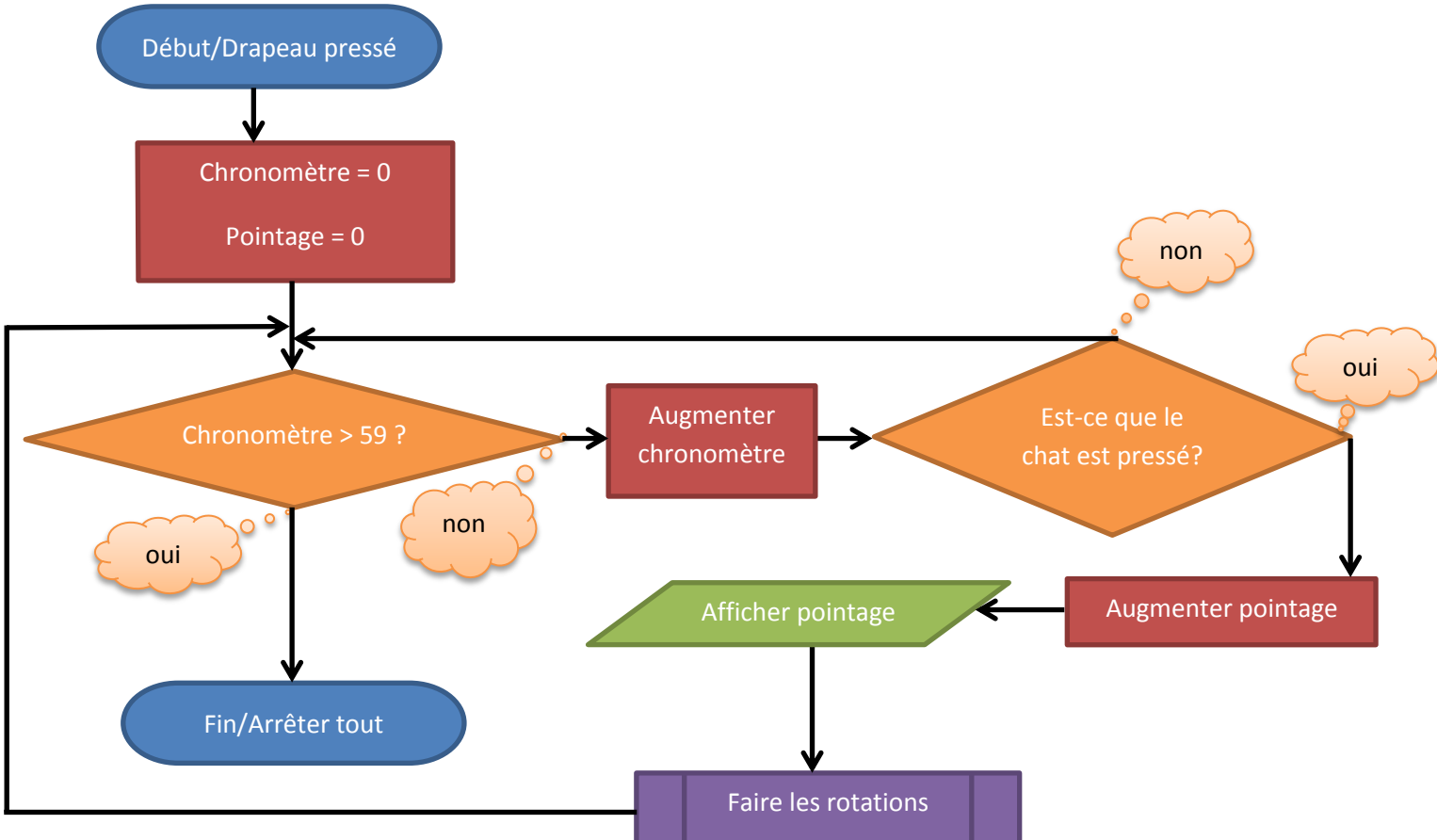
1. J'ai les données suivantes :

Données	Type	Source	Limites
<b>Chat</b>	Animation par déplacements aléatoires	Programme	Scène
<b>Chronomètre</b>	Temps/numérique	Programme	60 secondes

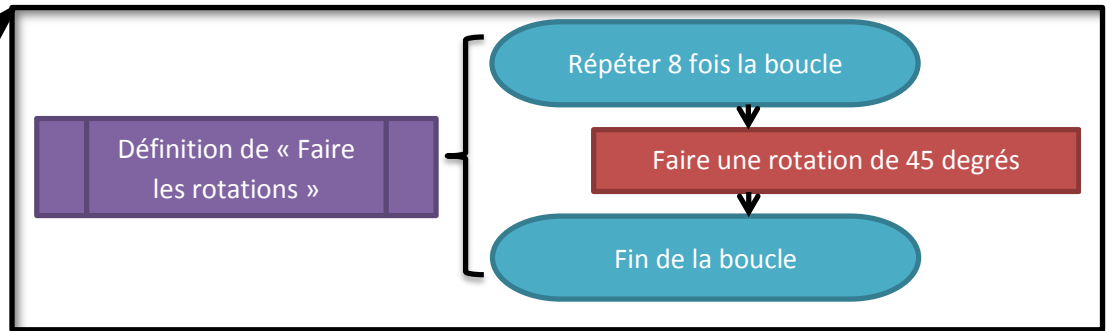
2. Je veux les résultats suivants :

Données	Type	Source	Limites
<b>Quand utilisateur clique sur le chat</b>	Action déclencheur	Programme	60 secondes
<b>Chronomètre s'arrête</b>	Temps/numérique	Calcul par programme	60 secondes
<b>Pointage</b>	Numérique	Calcul par le programme	aucune

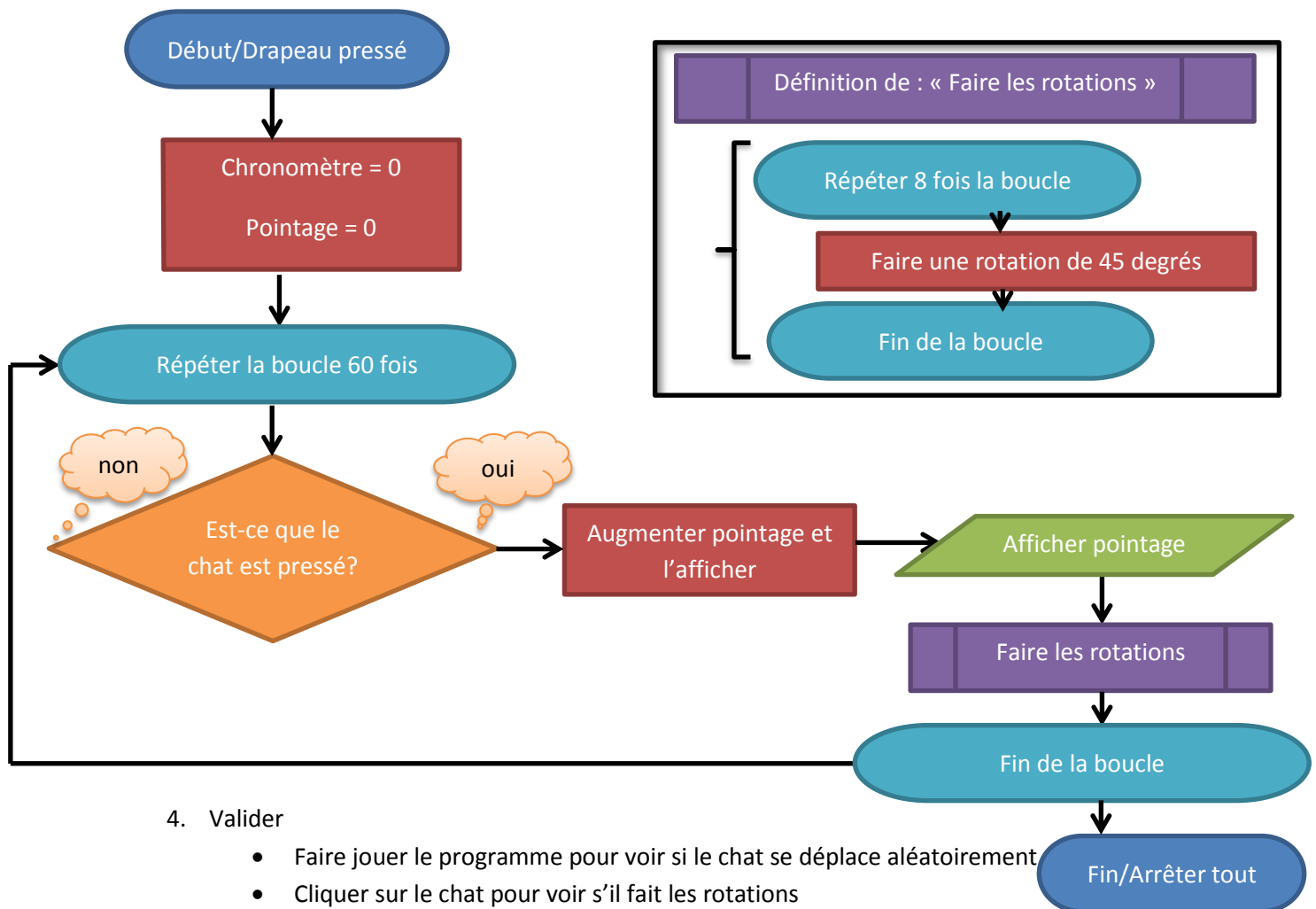
3. Ordinoigramme modèle 1



On appelle ceci une fonction ou une procédure. Elle est appelée par le programme principal.



Ordinogramme modèle 2 (pas besoin de faire deux modèles mais il y a toujours plus d'une façon d'arriver à solutionner un problème)



#### 4. Valider

- Faire jouer le programme pour voir si le chat se déplace aléatoirement
- Cliquer sur le chat pour voir s'il fait les rotations
- Cliquer sur le chat pour voir si le pointage augmente
- Vérifier si le programme s'arrête après 60 secondes
- Vérifier si le pointage peut encore augmenter après 60 secondes
- Recommencer le jeu afin de voir si les variables se réinitialisent