



# SCRATCH

## explorateur

### Projet n°4

Difficulté



Nom du projet : Devinette

Fichier : 04- Devinette.sb2

Lien d'accès : <https://scratch.mit.edu/projects/150122946/>

Objectif : Créer un programme pour présenter une devinette.

**Description** : Faire parler un personnage qui présentera la devinette suivante :

**Sauras-tu trouver la réponse de cette devinette ?** (phrase affichée pendant 3 secondes)

**Il ne fait pas de bruit lorsqu'il se lève, mais il réveille tout le monde.** (phrase affichée pendant 4 secondes)

**Qui est-ce ?** (phrases affichées pendant 2 secondes) - Temps d'attente supplémentaire de 2 secondes.

**Si tu ne trouves pas, clique sur le bouton vert !** (phrase affichée pendant 2 secondes)

La réponse sera affichée en cliquant sur le bouton vert (**C'est le soleil**, phrase affichée pendant 3 secondes)

**Ce qu'il faut savoir** : Dans la palette « Apparence », prendre le bloc [dire « Hello ! » pendant « 2 » secondes]. Une fois que le bloc est déposé, en cliquant dans les zones blanches, il est possible de changer ce que le lutin dit et le temps d'affichage de ce qui est dit. Le même bloc peut être utilisé plusieurs fois.

**Palettes à utiliser** : « Événements » (marron), « Contrôle » (orange) et « Apparence » (violet).

**Blocs utiles** :

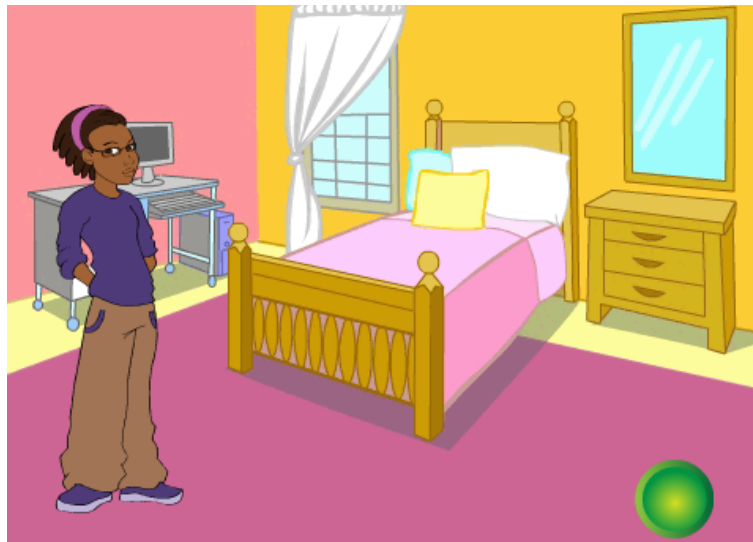
quand  pressé

dire Hello! ▼ pendant 2 secondes

attendre 1 secondes

quand ce lutin est cliqué

**Astuce** : Le temps d'affichage dépend de la longueur des phrases. Plus la phrase est longue, plus il faudra de temps pour la lire. Entraîne-toi à mesurer combien de temps il faut pour lire les phrases affichées.



**Problème à résoudre** : Comment cacher le bouton vert pendant que la devinette est posée ? (Cela éviterait de donner la réponse avant que la devinette n'ait été entièrement posée). Pour ce faire, il faudra utiliser les blocs « envoyer à tous message 1 » et « quand je reçois message 1 » dans la palette « Événements », et les blocs « cacher » et « montrer » dans la palette « Apparence ».

**Pour aller plus loin** : Tu peux enrichir les programmes créés :

- en faisant varier les costumes du lutin en fonction des phrases affichées
- en faisant apparaître une image de la réponse à la fin (dans l'onglet « Costumes » tu peux ajouter le costume « Sun » et utiliser le bloc « basculer sur le costume [Sun] » de la palette « Apparence »)