

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

La balle rebondissante

LE DÉFI

L'objectif est de lancer une balle et de suivre sa trajectoire sur la scène.

LE PROGRAMME

- Le lutin *Ball* est sur la scène.
- Il se déplace en continu.
- Il démarre avec un angle de 45° .
- Il change de couleur et laisse une trace à chaque déplacement.
- Il rebondit sur les bords de la scène.

À toi de jouer !

