

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Un tableau unique !

LE DÉFI

À chaque nouvelle partie, le joueur crée un dessin unique composé de carrés de tailles et de couleurs différentes disposés aléatoirement sur la scène.

LE PROGRAMME

- Le fond de la scène est blanc et le lutin est caché.
- À chaque appui sur la barre d'espace, le lutin se place aléatoirement sur la scène et trace un carré.
- La taille et la couleur du carré sont choisies aléatoirement par le programme.
- Le joueur peut dessiner autant de carrés qu'il le souhaite.

Attention ! À l'approche des bords de la scène, des erreurs de tracés peuvent se produire.

À toi de jouer !

