

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Avery évite les balles!

LE DÉFI

L'objectif de ce défi est de construire un mini-jeu vidéo dans lequel Avery peut sauter au-dessus de balles.

Les notions mises en jeu sont celles :

- d'événement,
- de déplacement,
- de boucle,
- de conditionnelle et,
- de variable.

À toi de jouer !

