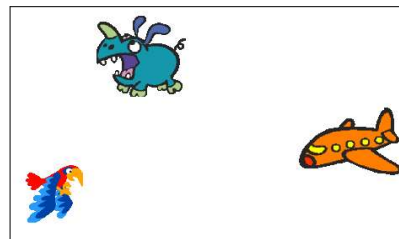


Flappy Bird

Niveau concerné : 1ère

Pré-requis : variables, compteur, boucle répéter, test, envoi de message entre objets

Durée : 2h



Notions mathématiques abordées : repérage

Notion de programmation abordée : gestion d'événements

Compétences travaillées : modéliser, représenter, raisonner

Dispositif matériel : salle informatique avec Scratch (sur poste ou en ligne)

Organisation de classe : travail par groupe, 1/2-classe

Description de l'activité à réaliser : écrire un programme permettant au joueur de faire monter l'oiseau qui descend sinon et fait avancer les objets vers l'oiseau. Si l'oiseau touche un objet, le joueur perd. Quand le temps de jeu est écoulé, on affiche le nombre d'objets évités.

Déroulement :

distribution des consignes aux groupes :

- travail en groupe pour identifier les différentes tâches à réaliser
- définition des variables à utiliser
- répartition des tâches
- travail individuel sur les différentes tâches
- mise en commun

Retour d'expérience :

Les élèves se sont facilement emparés de la situation et ont très vite voulu prévoir d'autres fonctionnalités. Ils ont cependant commencé par créer le programme tel que le demandait l'énoncé.

Ils ont eu du mal à distinguer « modifier la valeur de la variable » donnant la position de l'objet et « déplacer » l'objet.

En fin de séance, le programme était fonctionnel.