

| | | |
|----------|--|----------|
| Nom : | CI 3 : Le projet de programmation | |
| Prénom : | Activité supplémentaire scratch 2.0 | Classe : |

Activité supplémentaire sur scratch :

Lancer le logiciel scratch 2.0

Consigne :

Réaliser un quizz simplifié dans lequel il n'y a qu'une seule question et une seule réponse. Le thème de la question est « les nouvelles technologies ».

La question :

La réponse :

Nombre de lutin : 1 seul.....il s'agit du présentateur qui pose la question

Nombre d'arrière plan : 1 seulvous devez mettre un arrière-plan qui fait penser à « question pour un champion ». Vous pouvez dessiner l'arrière-plan (sinon importer une image d'internet avec des pupitres de concours télé)

Les contraintes à respecter pour le programme :

1. Le lutin présentateur doit d'abord souhaité la bienvenue aux candidats présents.
2. Le lutin présentateur informe que le concours va commencer dans 5 secondes.
3. Le lutin présentateur souhaite bonne chance aux candidats
4. Le lutin présentateur pose la question de technologie.
5. Il attend une réponse de votre part.
6. Si au bout de 5 secondes vous n'avez pas répondu. Un message « perdu » apparait.
7. Si la réponse est fausse. Un message « perdu » apparait.
8. Si par contre c'est la bonne réponse. Un message « vous avez gagné » apparait.
9. Le lutin présentateur annonce ensuite la fin du jeu de culture technologique.

Enregistrer votre travail dans :

Ordinateur/docs/public/Mr Zerrifi/votre classe/activité supplémentaire