

<b>Cycle 4 – S26</b>	<b>FICHE D'ACTIVITES</b> <i>Pôle des Sciences et de la Technologie au collège</i>	<b>3ème</b>
<i>Objet ou système technique</i> Le jeu vidéo rétro	Comment programmer un jeu vidéo rétro ? En 2D ?	<i>Objet ou système technique</i> Le jeu vidéo rétro

**Séance n°2**

**Problématique à résoudre :** .....

.....

**Étape n°4 : Notion de variables**

a) Téléchargez et lancer le programme sous Scratch en ligne.

b) Compléter le tableau ci-dessous. **Ne remplissez pas la dernière ligne.**

Analyse les diverses variables en complétant le tableau ci-dessous :

Nom des variables du jeu	Valeur initiale	Valeurs possibles	Conditions de changement de valeur

c) Pour aller plus loin : **Programmer** le jeu afin de répondre à la contrainte ci-dessous. Puis compléter la dernière ligne du tableau avec votre variable comme indiqué sur le site.

**"La vitesse du joueur 2 doit augmenter de +1 à chaque fois que le joueur 1 s'empare d'un objet"**

**INDICE : la vitesse du joueur 2 sera fixée par une variable que vous créerez (elle aura comme valeur initiale 3). Cette variable augmentera de la même manière que la variable COMPTEUR.... "il y a de l'addition dans l'air !!!!!"**