

<http://clg-soutine-saint-prest.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article1947>

Collège Soutine

Les élèves programment en Technologie

- Les matières - Technologie -



Date de mise en ligne : mardi 15 mars 2022

Copyright © Le site du collège Soutine - Tous droits réservés

Dès la sixième, les élèves sont initiés à la programmation en utilisant le logiciel Scratch développé par le M.I.T. Au fur et à mesure des années, les projets deviennent de plus en plus complexes. Amusez-vous bien !

Bug - 6ème

Remake du jeu Tron. Le but du jeu est de se déplacer le plus longtemps possible sans toucher sa trace, celle de l'adversaire ou un des bords de l'écran.

Pong - 5ème

Le classique jeu de raquettes revisité. Dans cette version, il est possible de monter au filet, choisir la direction de la balle (en montant ou descendant sa raquette lorsqu'on renvoie la balle) et même de smasher.

Duel- 4ème

Le but du jeu est d'aider un shérif à débarrasser sa ville de bandits qui l'ont investie.

On vise et tire avec la souris.

La partie s'arrête si :

- le joueur a tiré ses 20 balles,
- le joueur tire sur le shérif,
- le joueur est touché trois fois par les bandits.

Il y a trois niveaux de difficulté.

Snake - 3ème

Le but du jeu est de manger le plus de muffins possible. A chaque bouchée, le serpent grandit et sa vitesse de déplacement augmente.

Le jeu s'arrête si :

- le serpent touche le bord de l'écran,
- le serpent se mord la queue,
- une bombe explose.