



1) Lance le logiciel **Scratch** et ouvre (« Importer depuis votre ordinateur » pour la version en ligne) le fichier « planetes\_depart » dans le répertoire « Scratch ».

Que se passe-t-il quand tu cliques sur certaines planètes ?

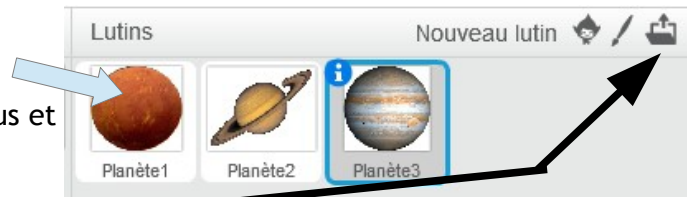


2) Maintenant que tu connais leurs noms, replace-les correctement dans le système solaire (tu peux les déplacer à l'aide de la souris) sur leur orbite.

Si tu ne connais pas leur emplacement, tape dans google « positions des planètes par rapport au soleil » puis sur « Images ».

Les 3 planètes que tu peux déplacer s'appellent **des lutins**.

Comment s'appelle la planète qui manque (entre Venus et Mars) ?



3) Importe le **lutin\_terre** depuis un fichier qui se trouve dans le repertoire « Scratch ».

Et positionne cette planète dans le système solaire.

Clique sur les autres lutins pour comprendre le « script » qui permet d'afficher le nom de la planète et fait la même chose pour la terre.

Comment faire pour que le nom de la planète reste 4 secondes ?

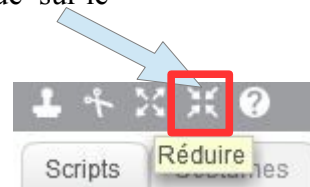


### Voyager dans le système solaire

4) Pour cela tu vas choisir le lutin « spaceship » dans la bibliothèque



5) Sélectionne les flèches réductrices au dessus de costume et clique sur le vaisseau pour réduire sa taille (plus petit que la Terre)



Tu vas permettre à la fusée de se déplacer :

6) Commence le voyage à partir de la Terre, attends 2 secondes et va te poser pendant 2 secondes sur Mars, Jupiter et Saturne.

Pour obtenir directement les coordonnées (X et Y) de la planète, déplace d'abord avec la souris le vaisseau sur la planète voulue.

Déplace ensuite le bloc « Glisser » dans le script (Les coordonnées X et Y se sont modifiées automatiquement)

7) Enregistre (« Télécharger dans votre ordinateur » pour la version en ligne) ton fichier sous le nom « Planetes1 NOMS Prénoms » dans ton repertoire.

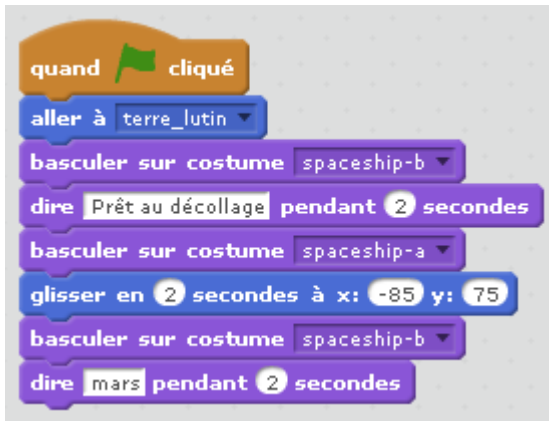




8) Complète et modifie le programme précédent en donnant le nom des 4 planètes pendant 2 secondes à chaque atterrissage !


9) Enregistre ton fichier sous le nom « Planetes2 NOMS Prénoms»

10) Complète le programme précédent en changeant **le costume de votre vaisseau** à chaque fois qu'il atterrit sur une planète et dire « Prêt au décollage » pendant 2 secondes à chaque départ.



11) Enregistre ton fichier sous le nom « Planetes3 NOMS Prénoms»

12) Complète le programme précédent :

- Au départ de la mission le vaisseau doit apparaître
- Changer le nom du costume « Spaceship-b » en « Sur la planete »
- Changer le nom du costume « Spaceship-a » en « En vol »
- Modifier les noms du costume dans le programme
- Changer le nom de tous les lutins « Mars », « Saturne », ... « Vaisseau » en cliquant sur i
- Ajouter les planètes Uranus et Neptune dans le voyage de la fusée
- A la fin de la mission, dire « Mission réussie » et cacher le vaisseau\_ → 



13) Enregistre ton fichier sous le nom « Planetes4 NOMS Prénoms»

14) Pour les plus rapides, modifier le programme à votre goût (ajout de flamme, orientation de la fusée,...) et enregistre ton fichier sous le nom « Planetes5 NOMS Prénoms»