






Dialogue entre lutins



<http://helene.pelle.free.fr>

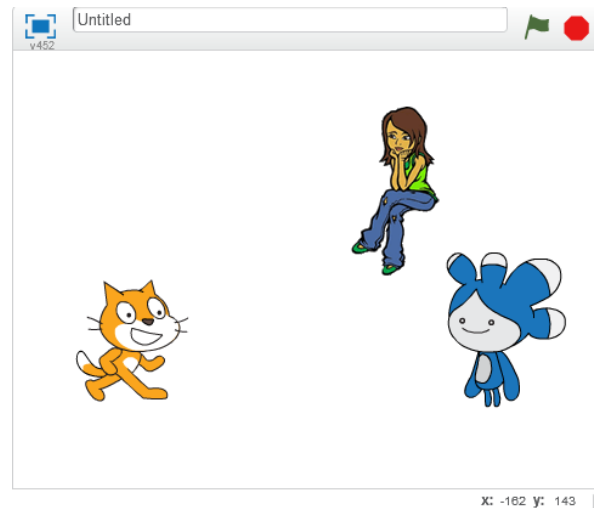
Le but de ce programme est de comprendre comment des personnages peuvent interagir. Pour cela, on va apprendre à envoyer des messages.

Les personnages :



		
Sprite 1	Tera	Maya

Les personnages

Place tes trois personnages sur l'écran. Chacun va avoir un script différent.



Début du programme

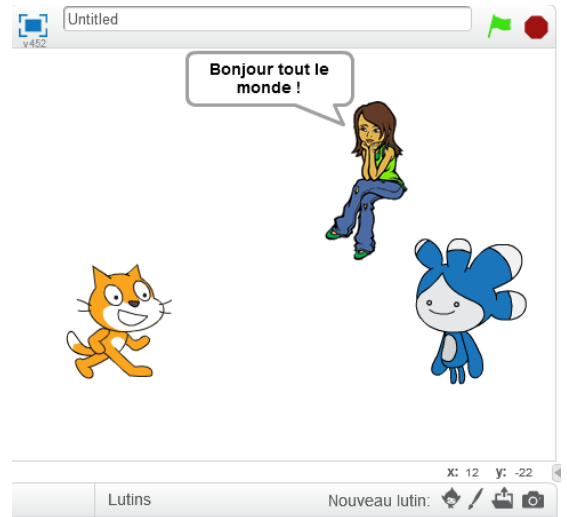
		
Au début du programme, sprite dit « Bonjour ! comment t'appelles-tu ? ».	Dès que Sprite a parlé, Tera se tourne vers lui et répond « Bonjour ! Je m'appelle Tera ».	Au début du programme, Maya est cachée.
		

Pour qu'un lutin réagisse à l'action d'un autre, on envoie des « messages ».

Suite de l'histoire

1. Quand Tera a répondu, Maya apparaît. (Pour cela, Tera doit envoyer un message 2.)
2. Elle dit « Bonjour tout le monde ! ».
3. Tera et Sprite lui répondent « Bonjour Maya ! ».

Clique sur le drapeau vert et vérifie que ton programme fonctionne, puis lève le doigt et fais-le tester au professeur.



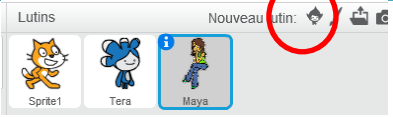



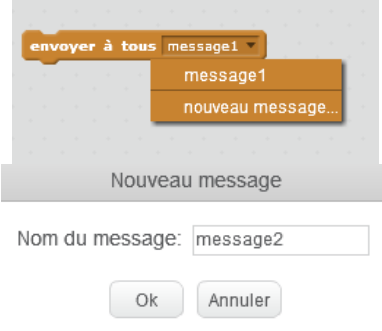

A toi de jouer !

Invente la suite de l'histoire en faisant interagir les personnages grâce à l'envoi de messages.
Pas plus de 5 autres messages !



Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>

Ajouter un nouveau lutin.		Tu cliques sur nouveau lutin. Tu chois un lutin.
Envoyer un message		Aller dans évènements et choisir « envoyer message1 ».
Se tourner vers le premier lutin		Aller dans « mouvement », choisir « s'orienter vers » et choisir le nom du personnage.
Faire dire son nom au deuxième lutin quand il reçoit le message 1.		Aller dans « Evènements » et choisir « Quand je reçois le message 1 ». Aller dans apparence et prendre la brique « dire...pendant 2s. »
Créer un nouveau message		Dans la brique « envoyer à tous un message » cliques sur « nouveau message ». Donne lui un nom et clique sur OK.
Faire attendre le personnage		Aller dans Mouvements et choisir la brique « attendre 1 seconde » et modifier la durée.