

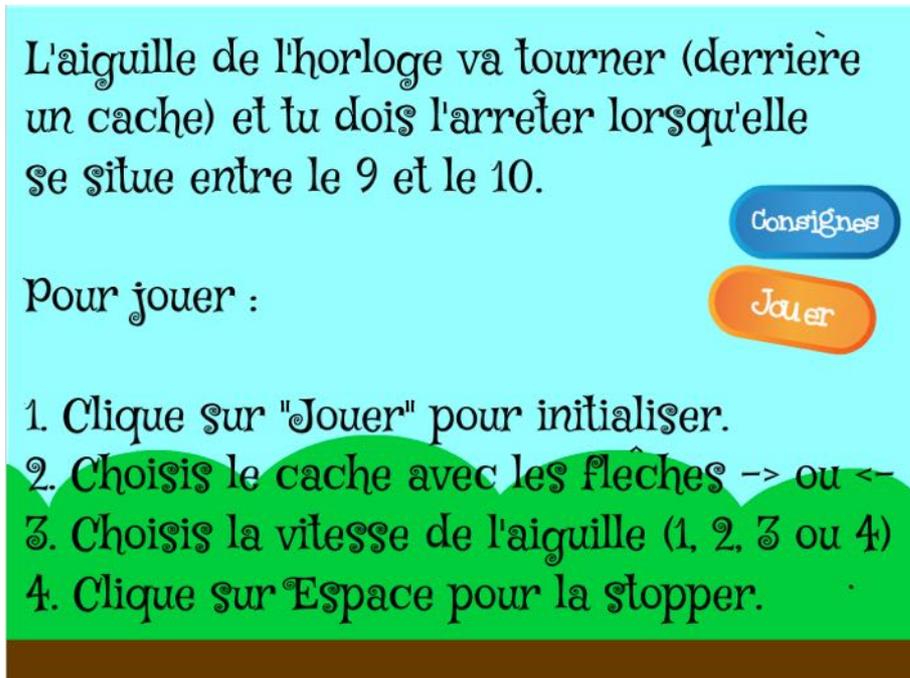
# MITIC AVEC

## Scratch :

### Jeu du cadran :

Tu dois créer le jeu du cadran à l'aide du logiciel en ligne Scratch  
Attention à ce qui doit y figurer :

#### ✓ Les consignes



L'aiguille de l'horloge va tourner (derrière un cache) et tu dois l'arrêter lorsqu'elle se situe entre le 9 et le 10.

Pour jouer :

1. Clique sur "Jouer" pour initialiser.
2. Choisis le cache avec les flèches -> ou <-
3. Choisis la vitesse de l'aiguille (1, 2, 3 ou 4)
4. Clique sur Espace pour la stopper.

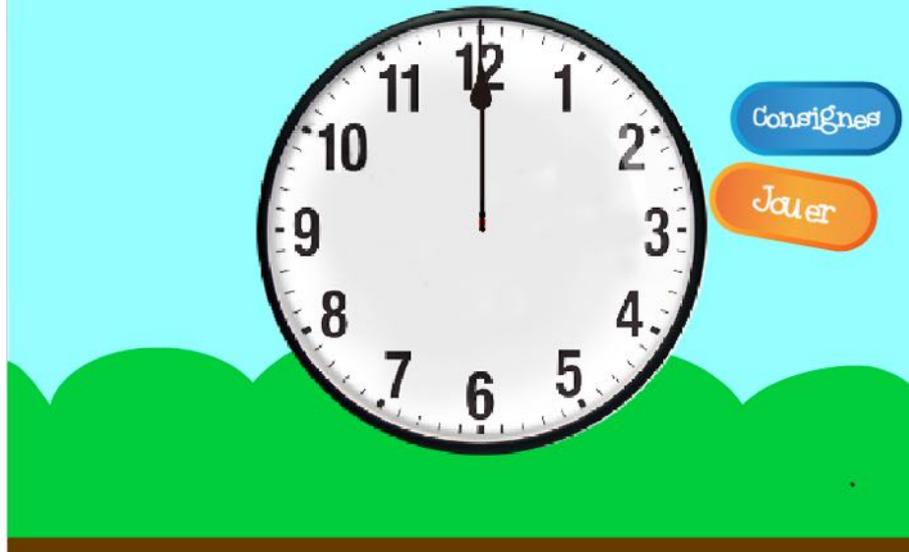
Consignes

Jouer

#### ✓ Les 2 boutons : Consignes et Jouer.

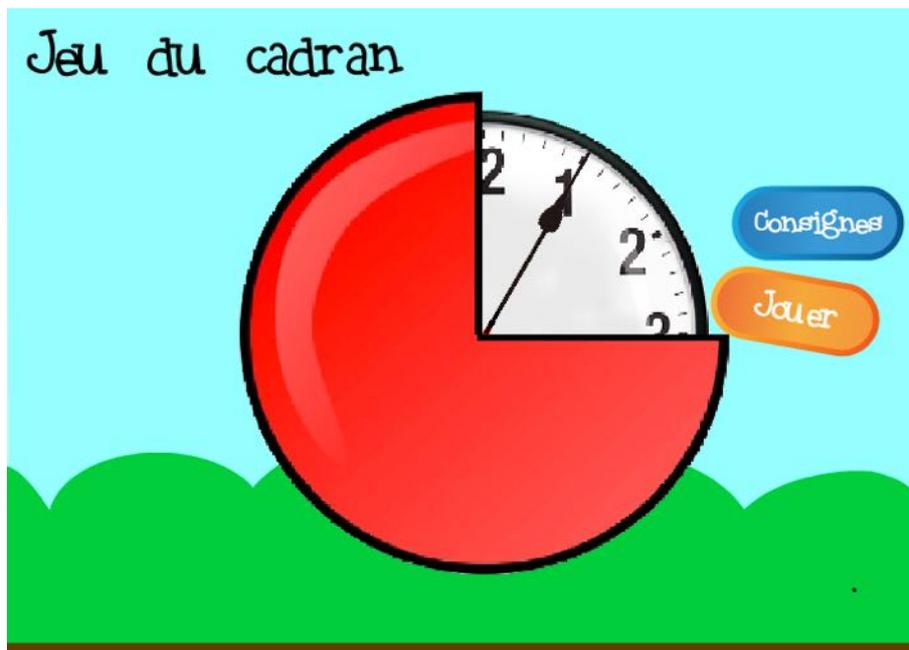
- Lorsqu'on clique sur le bouton « Consignes », les règles du jeu apparaissent
- Lorsqu'on clique sur le bouton « Jouer », le joueur peut choisir le cache du jeu à l'aide des flèches gauche ou droite

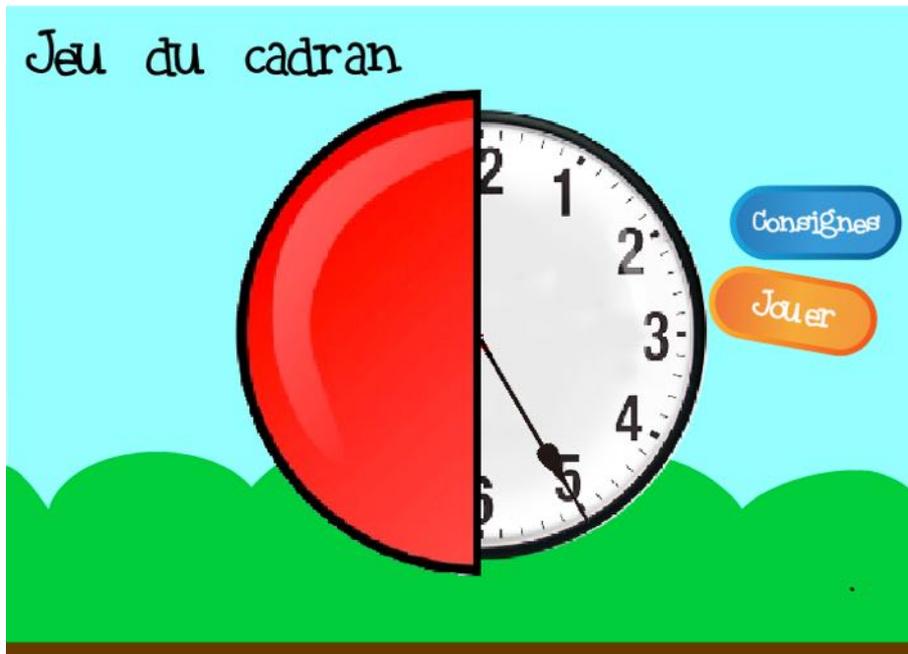
# Jeu du cadran



- ✓ 2 caches sont disponibles :
  - la moitié du cadran
  - les  $\frac{3}{4}$  du cadran sont cachés

# Jeu du cadran





- ✓ 4 vitesses de rotation de l'aiguille (choix en cliquant les nombres 1, 2, 3 ou 4)
- ✓ Un décompte s'affiche avant que l'aiguille ne commence à tourner ( 3, 2, 1, GO)
- ✓ En pressant la touche « Espace », l'aiguille s'arrête et le cache disparaît. On voit alors si l'arrêt à été effectué entre 9 et 10 et l'inscription « Gagné » ou « Perdu » apparaît.



- ✓ Une zone rouge indique la partie gagnante sur le cadran.