



Fiche Lutin

Classe / Groupe : Equipe N° : Nom, prénom elv responsable :

Nom du jeu :

Carte d'identité du lutin

- Nom du Lutin :
- Niveau(x) concerné(s) :
- Caractéristiques des costumes :
 - ✓
 - ✓
- Type de lutin (personne, fruit ,...) :
- Nombre de costumes :
 - ✓
 - ✓
 - ✓
- Sons ou musiques :

Evénement					
Son					

Graphisme

- | | | | | | |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| • Etape | | | | | |
| • Outil | | | | | |
| • Objectif | | | | | |

Algorithme du lutin en pseudo-code

Eléments du scénario :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Instruction à réaliser :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]

- Mouvement → Avancer de ; Reculer de ; Monter de ; Descendre de ; Tourner de ; S'orienter vers
- Apparence → Montrer ; Cacher ; Mettre costume ; Mettre couleur ; Agrandir ; Diminuer taille ; Dire
- Son → Jouer le son ; Arrêter le son ; Régler volume à
- Stylo → Ecrire avec le stylo ; Relever le stylo
- Capteurs → Lutin touché ? ; Couleur touchée ? Distance ? Demander ? Souris pressée ?
- Contrôle → Répéter indéfiniment ; Répéter nombre de fois ; Répéter jusqu'à ; Si...Alors ; Si...Alors...Sinon... ; Attendre (sec) ; Attendre jusqu'à ; Stop
- Variable → Ajouter au score ; Oter au score