


Fiche 9	
<h1 style="margin: 0;">Messages et événements</h1>	

Les lutins peuvent s'envoyer des messages pour se synchroniser et ainsi « dialoguer ». Prenons un exemple avec deux lutins :

- Quand on clique sur le petit chat, il dit « Bonjour ! » et envoie le message **message1** à tous les autres lutins.
- Quand il recevra le message **message2**, il dira « Bonne journée ! »,



Les messages



```

quand ce sprite est cliqué
  dire Bonjour ! pendant 2 secondes
  envoyer à tous message1
  quand je reçois message2
    dire Bonne journée! pendant 2 secondes
  
```

- Quand Abby recevra le message **message1**, elle dira « Salut petit chat ! » puis enverra le message **message2**.



```

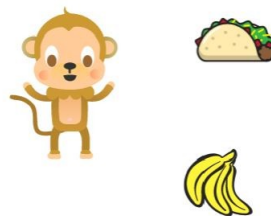
quand je reçois message1
  dire Salut petit chat! pendant 2 secondes
  envoyer à tous message2
  
```

On aura ainsi l'impression que les deux lutins dialoguent.

Exercice 1

 Le singe et les bananes

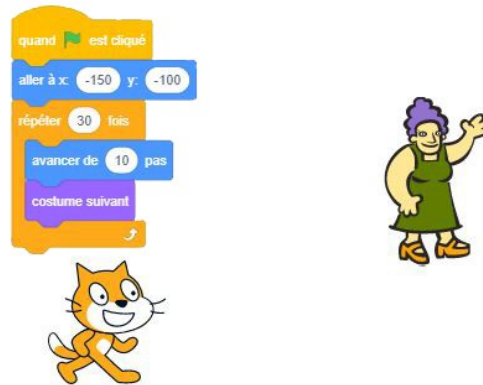
Soit la scène ci-dessous :



Quand on clique sur les bananes, on veut que le singe dise « Miam ! ». Quand on clique sur les Tacos, on veut que le singe dise « Beurk ! ». Utilisez les messages.

Exercice 2 Scratch et Wanda

Voici un script associé à Scratch :

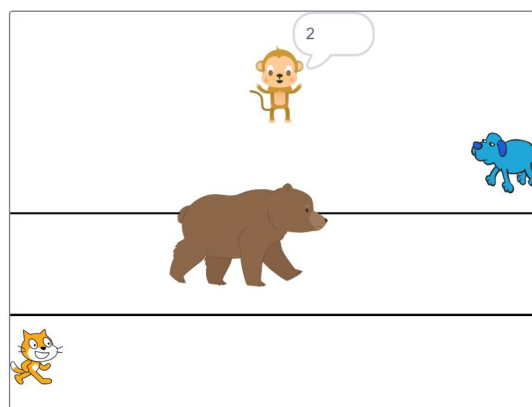


Quel script faut-il associer à Wanda pour qu'elle dise bonjour au petit chat quand il sera près d'elle ? À vous de fixer la « bonne » distance.

Exercice 3 La course de relais

Trois animaux font une course de relais sous le contrôle d'un singe qui compte les traversées. Il doivent chacun faire trois traversées. Quand un animal touche le bord de la scène, il s'arrête et un autre animal part en sens inverse.

Ci-dessous, Scratch vient de terminer sa deuxième traversée et a passé le relais à l'ours, qui passera le relais au chien bleu, qui passera le relais à Scratch, etc.



Utilisez des messages pour synchroniser les traversées.