

Code Toi-même – Activité Scratch #1

Cultive un Jardin Numérique

Cultive un jardin numérique en dessinant des fleurs générées aléatoirement sur une carte du monde, comme tu l'as fait avec tes activités préférées dans Le Défi.

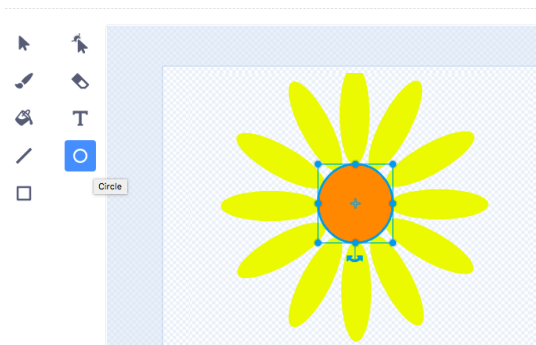
Option 1: Remix notre projet [ici](#)

Option 2: Code-le à partir de zéro en suivant les consignes suivantes:

1. Crée un lutin "fleur".

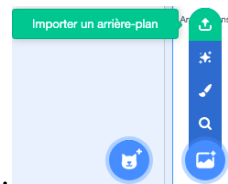


2. À l'aide de l'outil **cercle**, dessine le pistil de la fleur en t'assurant que le cercle est centré sur la "cible". Puis, à l'aide du même outil, crée les pétales avec des formes ovales. Tu peux remplir les formes avec les couleurs de ton choix.



L'utilisation de formes simples pour les fleurs rend la visualisation plus agréable et plus efficace. Choisir des [palettes colorées et accessibles aux daltoniens](#) est également génial!

3. Télécharge ton arrière-plan de carte du monde. Trouves-en une sur le web qui soit sous licence Creative Commons.



4. Commence à coder!

Prépare ta scène correctement:

- Réinitialise la scène
- Réinitialise la variable # de fleurs
- Place ton lutin "fleur" dans l'océan Atlantique
- Réduis la taille du lutin (10%)



Ensuite, cultive le jardin numérique:

- Demande un nombre de fleurs pour couvrir la carte dans les limites de la scène
(**x: -240/240** et **y: -180/180**)
- Change la couleur et la taille au hasard
- Génère des fleurs dans des positions aléatoires selon la réponse obtenue

