

Premiers algorithmes avec SCRATCH

A - Prêts pour de nouvelles aventures scratchiennes ?

Lancer le logiciel SCRATCH.

Dans la fenêtre des scripts, composer le bloc d'instructions ci-dessous.

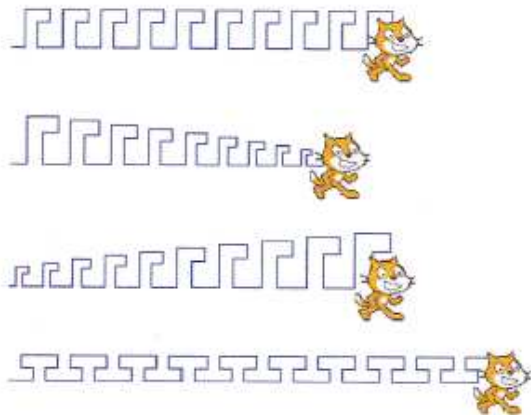
```
quand espace est cliqué  
aller à x: 0 y: 0  
dire Bonjour, je m'appelle Scratch !!! pendant 2 secondes  
demander Et toi, comment tu t'appelles ? et attendre  
dire regroupe Bonjour réponse pendant 2 secondes  
dire A très bientôt pour des aventures Scratchiennes ! pendant 2 secondes  
glisser en 1 secondes à x: 200 y: 0
```

Que fait ce programme ? (**Astuce** : Pour répondre à cette question, lancer plusieurs fois ce programme et visualiser le comportement du lutin)

B - Une frise

Ce programme SCRATCH permet de construire une des frises proposées. Laquelle ?

Adapter le programme pour construire chacune des autres frises.



```
quand cliqué  
effacer tout  
stylo en position d'écriture  
répéter 10 fois  
avancer de 10  
tourner de 90 degrés  
avancer de 30  
tourner de 90 degrés  
avancer de 20  
tourner de 90 degrés  
avancer de 10  
tourner de 90 degrés  
avancer de 10  
tourner de 90 degrés  
avancer de 20  
tourner de 90 degrés  
avancer de 10
```

Premiers algorithmes avec SCRATCH

A - Prêts pour de nouvelles aventures scratchiennes ?

Lancer le logiciel SCRATCH.

Dans la fenêtre des scripts, composer le bloc d'instructions ci-dessous.

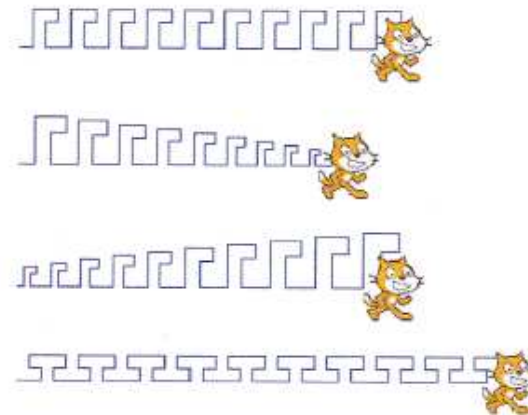
```
quand espace est cliqué  
aller à x: 0 y: 0  
dire Bonjour, je m'appelle Scratch !!! pendant 2 secondes  
demander Et toi, comment tu t'appelles ? et attendre  
dire regroupe Bonjour réponse pendant 2 secondes  
dire A très bientôt pour des aventures Scratchiennes ! pendant 2 secondes  
glisser en 1 secondes à x: 200 y: 0
```

Que fait ce programme ? (**Astuce** : Pour répondre à cette question, lancer plusieurs fois ce programme et visualiser le comportement du lutin)

B - Une frise

Ce programme SCRATCH permet de construire une des frises proposées. Laquelle ?

Adapter le programme pour construire chacune des autres frises.



```
quand cliqué  
effacer tout  
stylo en position d'écriture  
répéter 10 fois  
avancer de 10  
tourner de 90 degrés  
avancer de 30  
tourner de 90 degrés  
avancer de 20  
tourner de 90 degrés  
avancer de 10  
tourner de 90 degrés  
avancer de 10  
tourner de 90 degrés  
avancer de 20  
tourner de 90 degrés  
avancer de 10
```