




Découverte du logiciel de programmation : Scratch

I. Construction de polygones :

1) a) Créer un programme qui permet de tracer un carré de côté 100 à chaque fois que l'utilisateur appuie sur .

b) Améliorer le programme en traçant un carré vert.

c) Pour terminer le programme, faire dire au chat : « Voici un carré vert ! ».

2) Créer un programme qui permet de tracer un triangle équilatéral de côté 100 en rouge, puis un hexagone régulier de côté 75 en violet, puis un octogone régulier de côté 50 en noir.

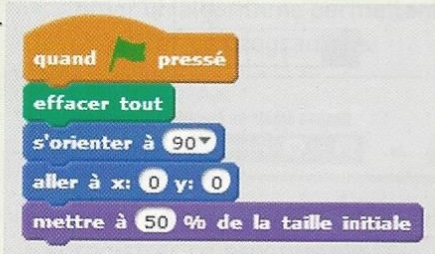
3) a) Programmer un algorithme permettant de tracer un rectangle de longueur 100 et de largeur 80.

b) Modifier le programme en faisant dire au chat : « Je vais tracer un rectangle ...» avant qu'il ne commence.


c) Améliorer le programme en masquant le chat une fois que le rectangle est tracé.

d) Améliorer le programme en traçant chaque côté du rectangle d'une couleur différente.

Un programme pratique pour réinitialiser l'affichage



Cet algorithme peut démarrer aussi avec :



On remet le lutin en situation initiale dès que l'on appuie sur le drapeau.

II. Projet : La voiture de course.

1) Visionner la vidéo à l'adresse suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=86Jo3fpW9Gs>

2) Après les explications de la vidéo, à vous de jouer !

Il faut maintenant créer votre voiture de course, votre circuit, vos déplacements, vos règles du jeu, etc...

N'oubliez pas d'enregistrer votre travail !