

6e	Matière, mouvement, énergie, information	Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent	Matériaux et objets techniques	La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement
----	--	---	--------------------------------	---

Projet 2 : De la Terre à Mars ...

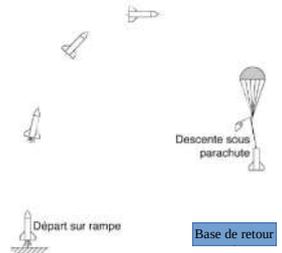
TECHNOLOGIE : Comment simuler le décollage de la fusée



A la fin de cette activité tu sauras :

- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information
- Mobiliser des outils numériques
- Connaissances : Algorithme, Boucle, Condition

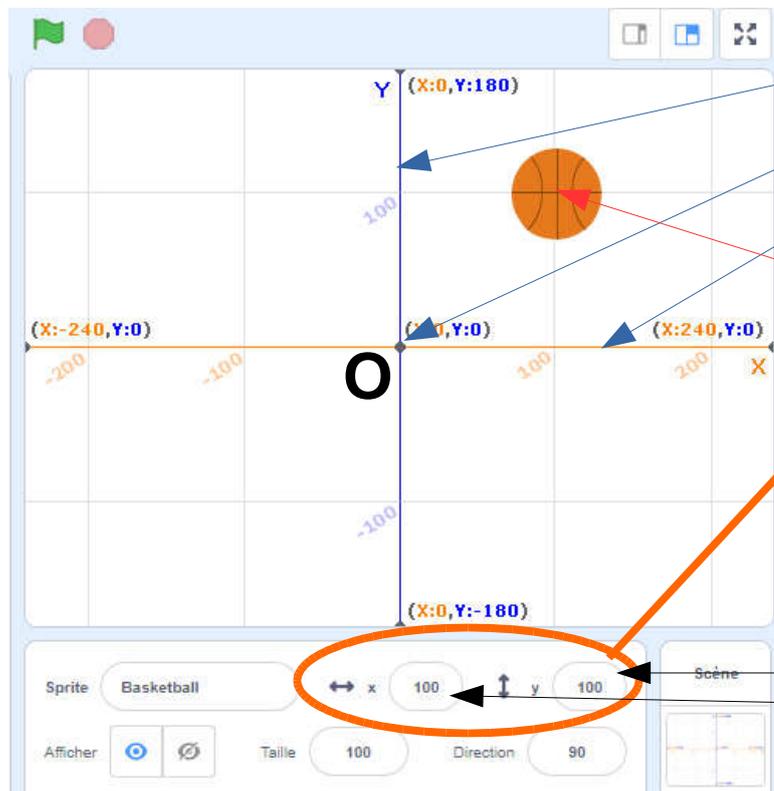
Pour réaliser notre simulation à l'aide de Scratch, nous devons comprendre comment est repéré le Sprite dans la zone de visualisation et quelles sont les blocs qui permettent de le déplacer dans cette zone.



1 - La zone de visualisation :

Ouvrir le lien « ZONE » : Bien lire les instructions puis cliquer sur "voir à l'intérieur"*
Voici ce que vous devez voir dans la zone de visualisation :

Il s'agit d'un repère orthonormé avec :



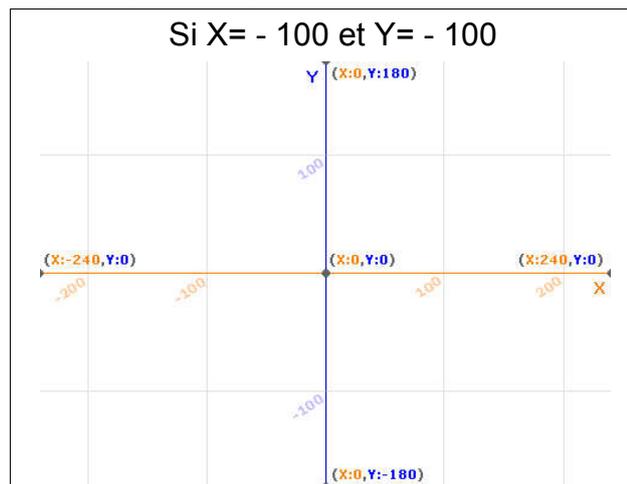
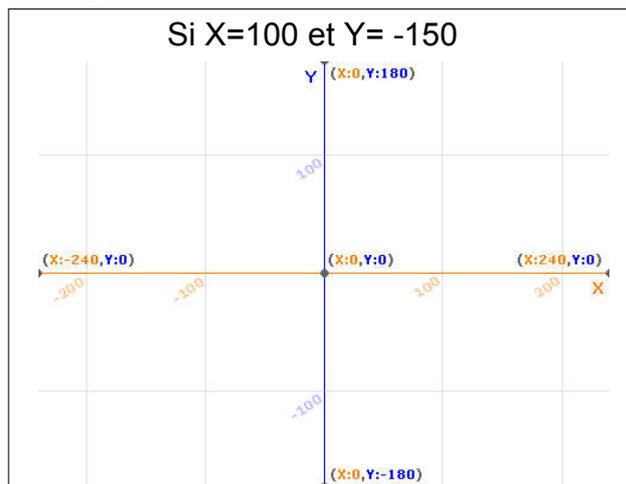
- Axe des Y
- Un point Origine O
- Axe des X
- Le sprite Basketball positionné en

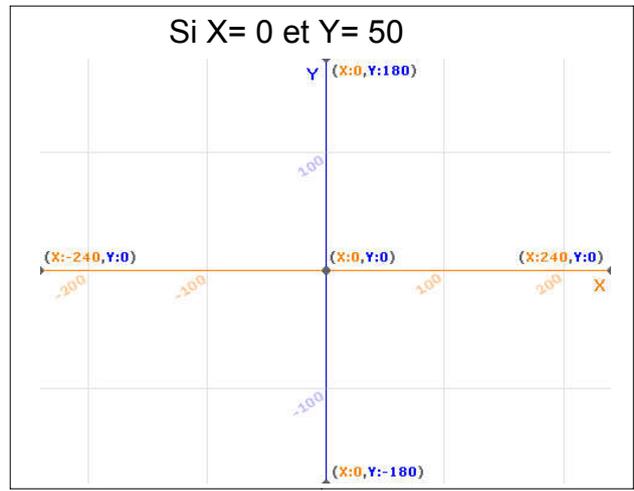
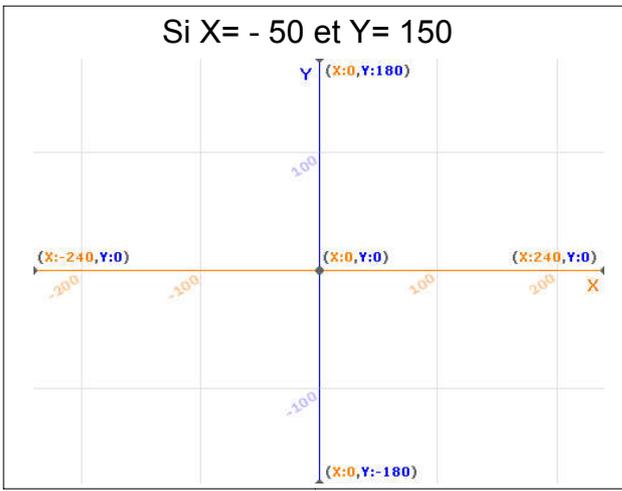
X=100 et Y=100

Remarque : L'unité de mesure de la zone de visualisation à l'écran est le PIXEL : cela correspond au plus petit élément constituant une image. Elle est souvent présentée comme un petit carré de couleur, visible lorsqu'on zoome sur une image numérique.

En double cliquant sur les valeurs de X et Y vous pouvez les changer et faire varier la position du Sprite

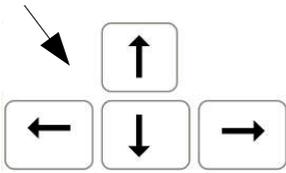
Changer les valeurs de X et Y et dessiner, sur chaque repère, la position du ballon :



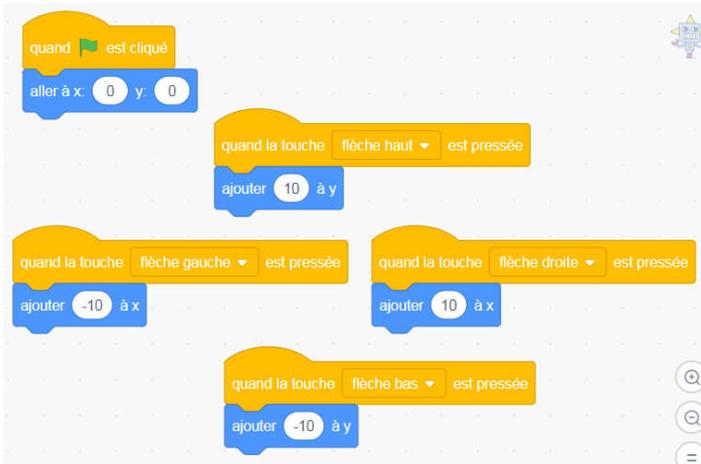


2 - Déplacer le Sprite

Ouvrir le lien «DEPLACER» : Bien lire les instructions et utilise les touches directionnelles du clavier pour déplacer le robot puis cliquer sur "voir à l'intérieur" pour accéder au programme.



Voici ce que tu devrais voir dans la zone de programmation



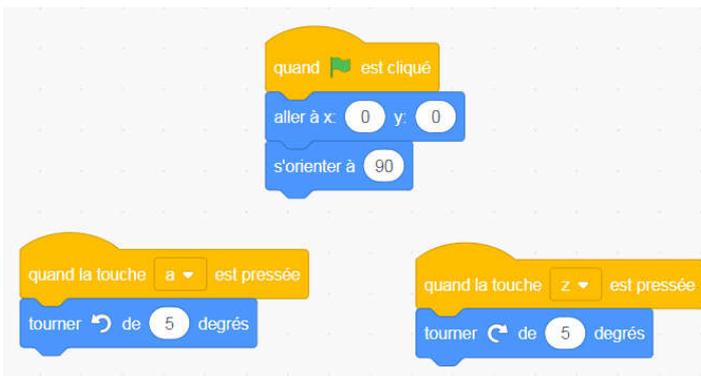
Quel bloc de mouvement (bloc bleu) permet de déplacer le robot ?

Vers la droite :	
Vers la gauche:	
Vers le haut :	
Vers le bas :	
Au point de départ X=0 Y = 0	

3 - Tourner le Sprite

Ouvrir le lien «TOURNER» : Bien lire les instructions et utilise les touches A et Z du clavier pour faire pivoter le robot dans un sens ou dans l'autre, puis cliquer sur "voir à l'intérieur" pour accéder au programme.

Voici ce que tu devrais voir dans la zone de programmation



Quel bloc de mouvement (bloc bleu) permet de Faire pivoter le robot ?

Dans le sens horaire:	
Dans le sens anti-horaire:	
Remettre le robot tout droit :	