

# Ecrire un programme avec Scratch



## Correction

## Exercices

1\* On considère les 3 zones de script suivantes :



1. Dans chacun des 3 scripts, entoure les blocs d'évènement déclencheurs de l'action. De quelle couleur sont toujours ces blocs ?

Ils sont de couleur jaune.

2.a. Que fait le sprite quand on presse la flèche du haut ?

Il se place au centre de la scène et dit « Bonjour » pendant 2 secondes.

b. Quel script permet de tracer un segment ?

Il s'agit du script 1.

c. Que fait le sprite si on presse la touche espace ?

Rien, il n'y a pas de programme dont l'évènement déclencheur est la touche espace.

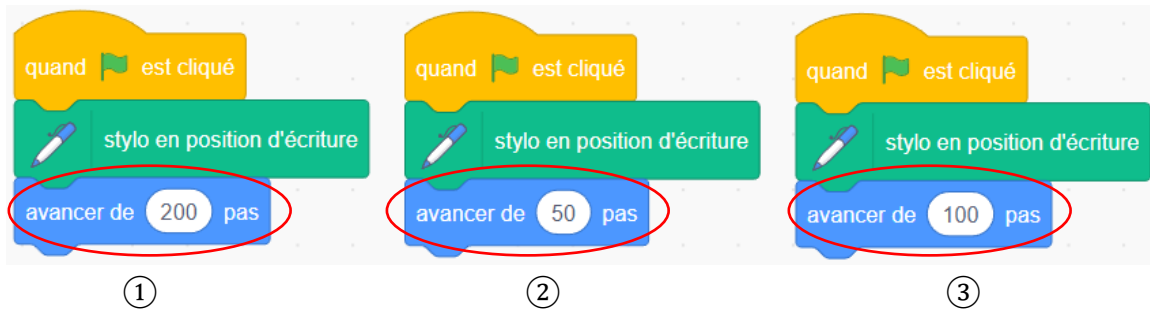
d. Que fait le sprite si on presse la flèche du bas ?

Il tourne de 180°, c'est un demi-tour, il se retrouve la tête en bas !

2\* Pour chaque illustration du sprite, choisis la bonne orientation parmi les 2 propositions.

s'orienter à 0	s'orienter à -90	s'orienter à -40	s'orienter à 130
s'orienter à 90	s'orienter à 180	s'orienter à 40	s'orienter à 30

**3 \*\* On considère les 3 scripts suivants :**



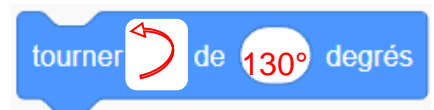
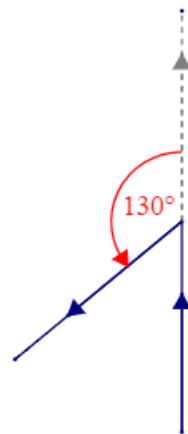
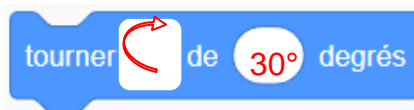
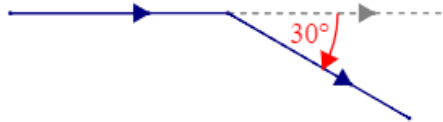
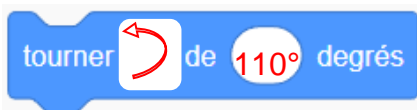
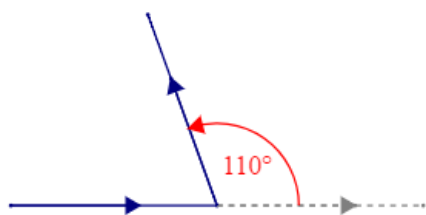
**1. Indique pour chacune des illustrations suivantes le numéro de script correspondant.**

Script ②	Script ③	Script ①

**2. Dans les scripts, quels blocs permettent le déplacement du stylo ? Entoure-les.**

Il s'agit des blocs bleus.

**4 \*\* 1. Complète chaque bloc pour effectuer le bon déplacement.**



**2. Trace (avec ton rapporteur) la nouvelle direction du sprite ♦ en suivant les instructions Scratch.**

tourner de 90 degrés	tourner de 60 degrés	tourner de 150 degrés

### 3. Associe chaque programme à son tracé, et indique l'angle de déviation.

<pre> quand [drapeau] est cliqué   s'orienter à 90   stylo en position d'écriture   avancer de 100 pas   tourner de 60 degrés   avancer de 100 pas         </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué   s'orienter à 90   stylo en position d'écriture   avancer de 100 pas   tourner de 120 degrés   avancer de 100 pas         </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué   s'orienter à 90   stylo en position d'écriture   avancer de 100 pas   tourner de 60 degrés   avancer de 100 pas         </pre>

**5 \*\* 1. Dans chaque cas, effectue à main levée le tracé qu'effectue le sprite si le drapeau est pressé ; le point marqué correspond au point x=0 ; y=0 (point de départ).**

<pre> quand [drapeau] est cliqué   aller à x: 0 y: 0   effacer tout   stylo en position d'écriture   avancer de 30 pas   relever le stylo   avancer de 10 pas   stylo en position d'écriture   avancer de 30 pas   relever le stylo         </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué   aller à x: 0 y: 0   effacer tout   stylo en position d'écriture   avancer de 60 pas   tourner de 90 degrés   avancer de 60 pas   tourner de 90 degrés   avancer de 60 pas   relever le stylo         </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué   aller à x: 0 y: 0   effacer tout   stylo en position d'écriture   tourner de 90 degrés   avancer de 60 pas   relever le stylo         </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué   aller à x: 0 y: 0   effacer tout   stylo en position d'écriture   avancer de -60 pas   relever le stylo         </pre>

6 \*\*\* Luc souhaite tracer les lettres de son prénom (en majuscules bâtons) sur Scratch.

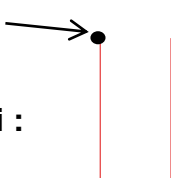
1. Il commence par ce programme pour le « L » mais s'énerve en disant que ça ne marche pas...

Peux-tu lui indiquer son/ses erreur(s) ?

Il a oublié l'instruction « mettre le stylo en position d'écriture ».



Point de départ



2. Luc s' imagine construire le U ainsi :

Pour créer le programme du U, peux-tu numéroter les instructions suivantes dans l'ordre où il doit les placer dans son script ? (une instruction peut servir plusieurs fois).



3. Complète ce programme pour le C de LUC selon le même modèle que les lettres précédentes :



Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Exercices Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cet exercice avec un énoncé vierge

- [Premiers programmes - Scratch - Exercices : Secondaire 1](#)

Découvrez d'autres exercices en : **Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch**

- [Tracés géométriques et déplacements - Scratch - Exercices : Secondaire 1](#)
- [Scratch et instructions conditionnelles - Exercices : Secondaire 1](#)
- [Variables et programmes de calcul - Scratch - Exercices : Secondaire 1](#)

Les exercices des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Exercices Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Coder et décoder - PDF à imprimer](#)
- [Exercices Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Découvrir les algorithmes - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : **Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch**

- [Cours Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch](#)
- [Séquence / Fiche de prep Secondaire 1 Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch](#)