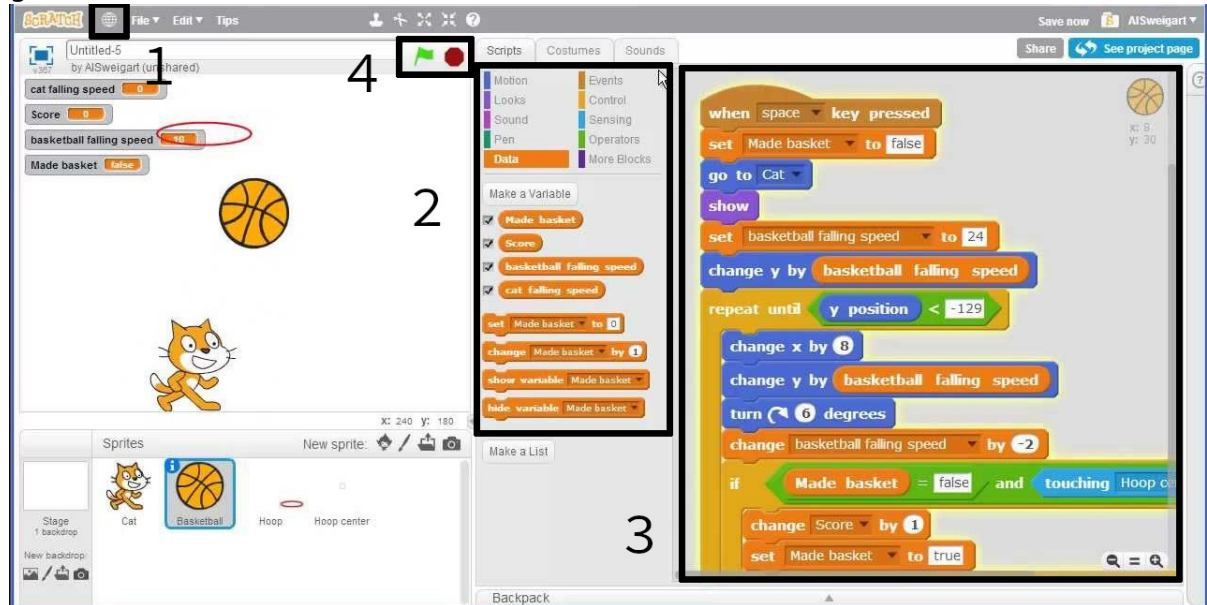



## Activité : Introduction à Scratch

### Pour commencer

Pour lancer Scratch : cliquer sur le menu, puis rechercher 'scratch'. Lancer le programme 'Scratch 2'.

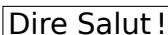

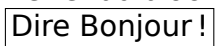
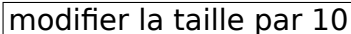
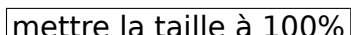


1. Pour changer la langue.
2. Panneau des **blocks**.  
Certains blocks ont des zones dans lesquelles on peut écrire, comme .
3. Panneau des **scripts**.
4. Bouton 'démarrer' et 'stop'.

**Exercice 1.** Pour lancer un programme, il faut utiliser un block de *Contrôle*, en jaune.

Place le block drapeau () dans le panneau des scripts.

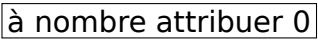

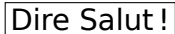
Puis, expérimente avec les block d'*Apparence* violets : place en 1 ou plus sous le block drapeau, et décris ce qu'il se passe :

- Quel est l'effet du block  ? Que se passe-t-il si on met un block  suivi de  ?  
.....
- Quel est l'effet du block  ? Essayer en remplaçant le nombre par 20, puis par 100.  
.....
- Quel est l'effet du block  ? Essayer en remplaçant le nombre par 200, puis par 50.  
.....

**Exercice 2 : Variables.** Dans la catégorie *Variables*, clique sur “Nouvelle variable”. Donne le nom “nombre” à cette nouvelle variable.

De nouveaux blocks apparaissent : ils permettent de manipuler ce nouvel objet qu’on vient de créer, “nombre”.

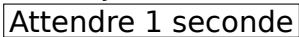
Crée un programme contenant :

- Un block drapeau
- Un block 
- Un block . Pour créer ce block, il faut placer un block , puis faire glisser le block “nombre” sur “Salut!”.

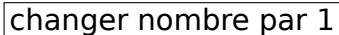
Sans le lancer, peux-tu dire ce que va faire ce programme ?

.....  
.....

Une variable, comme son nom l’indique, peut **varier**.

En combinant les blocks déjà vus, fais en sorte que le personnage dise “0”, puis “1”. Utilise le block jaune  pour qu’on puisse voir le changement.

**Exercice 3 : Boucles.** Grâce aux blocks de *Contrôle* jaunes, on peut faire en sorte qu’une action soit effectuée plusieurs fois de suite.

Utilise ces blocks pour faire dire au personnage tous les nombres entiers (Indice : on pourra utiliser le block ).

**Exercice Bonus : trouve le nombre.** Dans *Capteurs*, on peut trouver de quoi demander à l’utilisateur de rentrer un nombre.

Utilise cette fonctionnalité pour implémenter un jeu de **trouve le nombre** :

- l’utilisateur rentre un nombre.
- Si c’est le nombre à deviner, on dit “Trouvé!”.
- Si le nombre est trop petit, on dit “Trop petit!”, et on redemande un nombre.
- Si le nombre est trop grand, on dit “Trop grand!”, et on redemande un nombre.