

Ce troisième atelier a pour objectif de commencer la programmation avec le logiciel scratch.

Cet atelier est à effectuer en ligne sur scratch en n'oubliant pas de te connecter.

Tu dois déposer les liens de chaque programme sur le classroom atelier 3.

Un conseil :

N'oublie pas de partager chaque programme en cliquant en haut à droite de l'écran contrôle.

Bilan 1

- **Instructions** : une séquence d'instructions est une suite d'actions à exécuter dans un ordre donné.
- **Algorithme** : un algorithme est une suite finie d'instructions permettant de résoudre un problème ou de réaliser une tâche.
- **Logiciel** : on peut programmer des algorithmes avec un logiciel comme le logiciel Scratch. Ce logiciel, avec lequel nous allons apprendre à travailler, est téléchargeable et/ou utilisable gratuitement à cette adresse : <https://scratch.mit.edu/>
- Le principe de base de Scratch est de faire exécuter des instructions à des objets que l'on nomme « lutins ». Par défaut ce lutin est un chat.

Projet n° 1 : Mon chat trace un rectangle 

1. Programme un algorithme permettant de tracer un rectangle de longueur 120 et de largeur 70.
2. Modifie ton programme en faisant dire au chat « je vais tracer un rectangle » et en le faisant miauler avant qu'il ne commence puis, à la fin en le faisant penser « je suis trop content » .
3. Améliore ton programme en faisant glisser ton chat de manière à bien voir son rectangle.



Je suis trop content

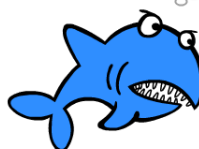
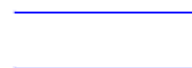


Projet n° 2 : Mon chat trace des symboles 

1. Programme un algorithme permettant de dessiner le symbole d'égalité comme celui proposé ci-contre.
2. Modifie ton programme en faisant dire au chat « je vais tracer le signe égal » et en le faisant miauler avant qu'il ne commence puis, à la fin en le faisant penser « je suis trop content » .
3. Améliore ton programme en masquant le chat à la fin.
4. Programme un algorithme permettant de dessiner le signe d'addition comme celui proposé ci-contre.
5. Modifie ton programme en faisant dire au chat « je vais tracer le signe d'addition » et en le faisant miauler avant qu'il ne commence puis, à la fin en le faisant penser « je suis trop content » .
6. Améliore ton programme en utilisant plusieurs couleurs, en traçant un trait plus épais et en masquant le chat à la fin.



Je suis trop content



Je suis trop content

