

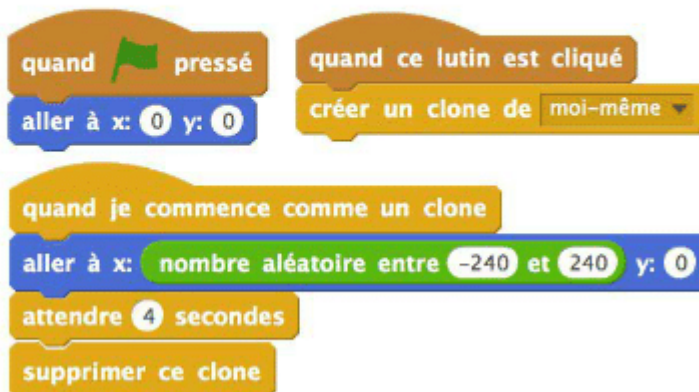


Exercices sur scratch .

Exercice 1 : exercices sur scratch.

Que se passe-t-il si on clique une seule fois sur le ballon ?

Que se passe-t-il si on clique plusieurs fois rapidement sur le ballon ?



Exercice 2 : gagner un jeu.

La scène comporte un lutin Ball.

Est-il possible de gagner à ce jeu? Pourquoi?



Exercice 3 : que fait ce programme ?.

Que fait ce programme ?

On a saisi 12 puis 15.

Le chat annonce NAN!

Pourquoi ? Comment améliorer le programme ?



```
quand  pressé
demander "Donne moi la première valeur" et attendre
mettre valeur1 à réponse
demander "Donne moi la seconde valeur" et attendre
mettre valeur2 à réponse
dire "racine de valeur1 * valeur1 - valeur2 * valeur2"
```

Exercice 4 : ajouter un code.

Quel code faut-il ajouter sur les deux lutins afin que le lutin Bear1 dise bonjour au chat une fois ce dernier près de lui ?



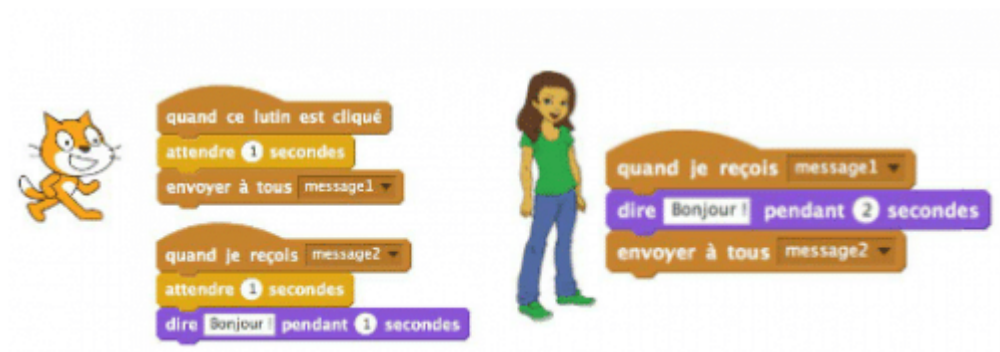
*code sur le
lutin chat*

```
quand  pressé
aller à x: -150 y: 0
répéter 20 fois
  avancer de 10
```

Exercice 5 : analyse d'un algorithme avec scratch.

On clique sur le chat.

Au bout de combien de secondes exactement le chat dira-t-il bonjour ?

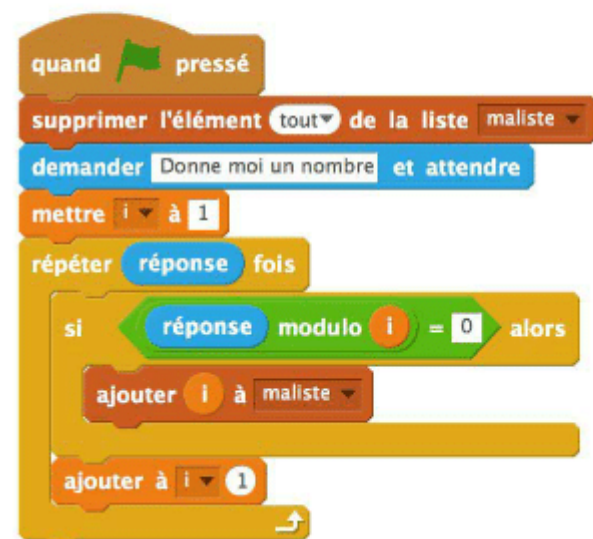


Exercice 6 : détailler une liste.

On a exécuté ce programme et on a saisi le nombre 45.

Quel est le contenu de ma liste

A la fin de l'exécution ?



Exercice 7 : compléter un programme avec scratch.

Comment compléter ce programme afin de pouvoir ajouter le nombre saisi à la liste seulement dans le cas où le nombre n'y figure pas encore ?

```

quand flag pressé
mettre jaitrouve à 0
demander Donne moi un nombre et attendre
mettre i à 1
répéter longueur de uneliste fois
  si élément i de uneliste = réponse alors
    mettre jaitrouve à 1
  ajouter à i 1
  
```

Exercice 8 : associer le bon programme.

Associer chaque programme à la sortie correspondant

<pre> quand flag pressé aller à x: 0 y: 0 stylo en position d'écriture effacer tout mettre pas à 100 répéter 8 fois avancer de pas tourner de 90 degrés mettre pas à pas + 10 </pre>	<pre> quand flag pressé aller à x: 0 y: 0 stylo en position d'écriture effacer tout mettre pas à 100 répéter 8 fois avancer de pas tourner de 90 degrés mettre pas à pas + 10 </pre>	<pre> quand flag pressé aller à x: 0 y: 0 stylo en position d'écriture effacer tout mettre pas à 100 répéter 8 fois avancer de pas tourner de 90 degrés mettre pas à pas - 10 </pre>
1	2	3