

- Lire et comprendre un programme.
- Écrire un programme.

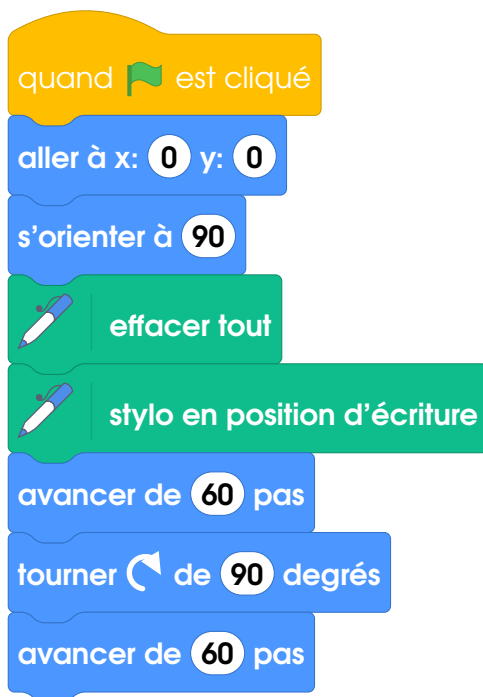
Niveau 1 : Exercice 1

Niveau 2 : Exercices 1, 2 et 3

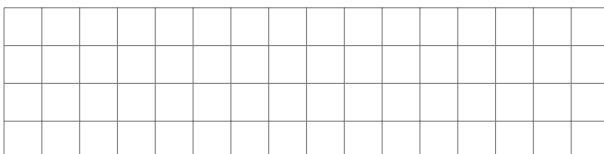
Niveau 3 : Exercices 1 à 5

### 01 INITIATION À SCRATCH

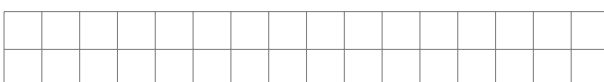
- 1) Dans un navigateur, chercher puis lancer l'application Scratch.
- 2) Choisir l'option "Commencer à créer".
- 3) Fermer la fenêtre "Tutoriel". Si l'application n'est pas en français, cliquer sur "Settings" et choisir dans "Language" l'option "français".
- 4) Cliquer sur l'option mauve en bas à gauche : . Cliquer sur l'option "Style".
- 5) Recopier, dans la partie centrale de l'application, le programme ci-dessous. Cliquer plusieurs fois sur  pour agrandir les programmes.

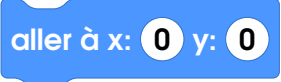


- 6) Cliquer sur  puis recopier ci-dessous le motif dessiné par le chat.



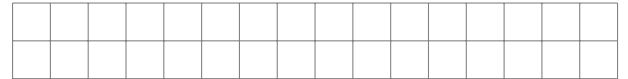
- 7) Remplacer la valeur 60, dans les 2 briques qui la contiennent, par la valeur 120. Cliquer sur . Quelle différence avec le programme précédent ?



- 8) Remplacer  par

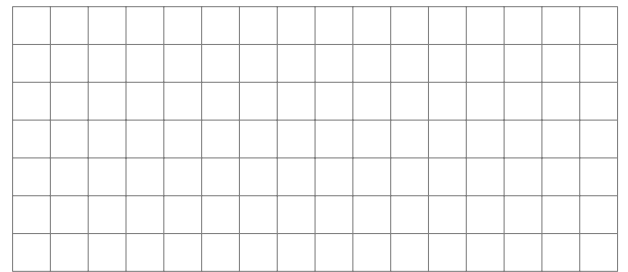
.

Cliquer sur . Quelle différence ?

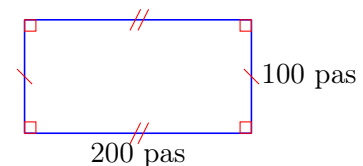


- 9) Terminer le programme afin que le chat dessine un carré lorsqu'on clique sur .

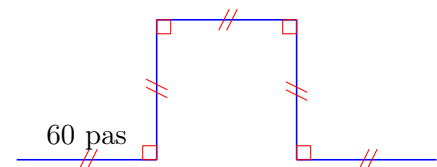
Recopier les briques à ajouter ci-dessous :



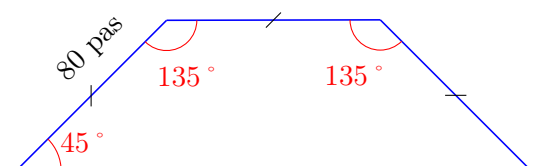
- 10) Modifier le programme afin que le chat dessine le motif suivant (sans les codages) et m'appeler lorsque vous avez réussi :



- 11) Modifier le programme afin que le chat dessine le motif suivant (sans les codages) et m'appeler lorsque vous avez réussi :

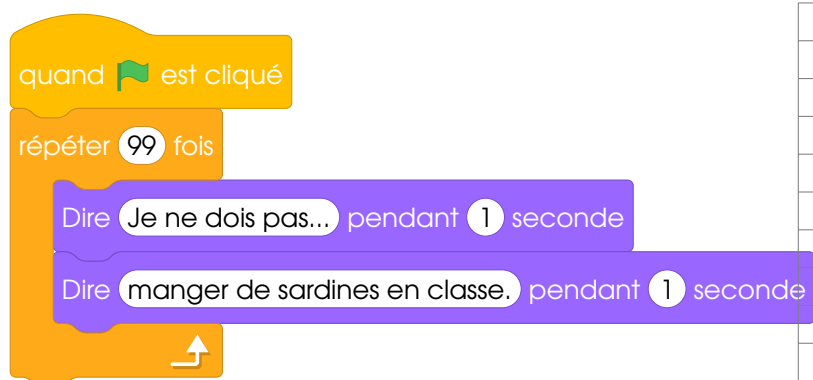


- 12) Modifier le programme afin que le chat dessine le trapèze suivant (sans les pointillés et sans les codages) et m'appeler lorsque vous avez réussi :



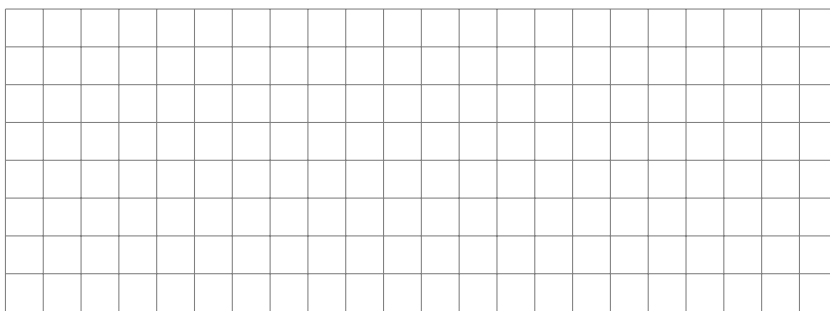
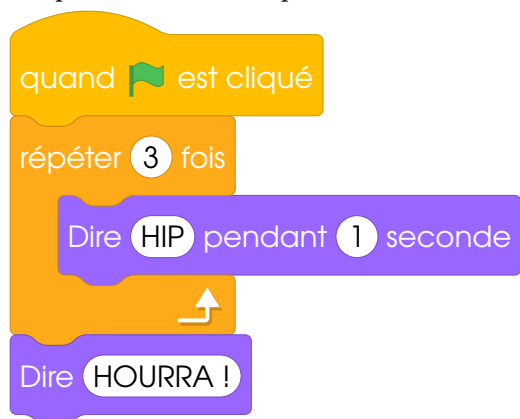
## 02 BRIQUE RÉPÉTER

Recopier dans *scratch* puis décrire le fonctionnement du programme suivant.



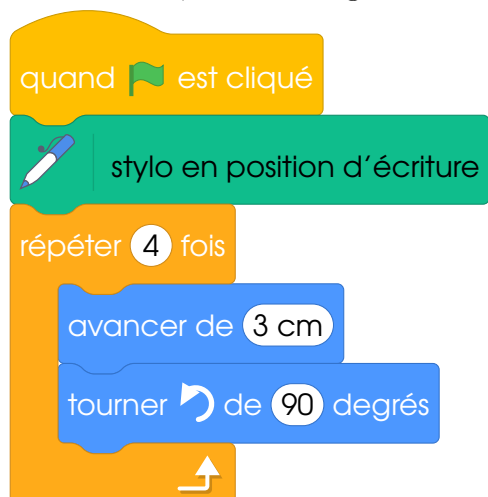
## 03 BRIQUE RÉPÉTER

Recopier dans *scratch* puis décrire le fonctionnement du programme suivant.



## 04 LIRE UN PROGRAMME CONTENANT UNE BOUCLE

Dans l'encadré, dessiner en grandeur réelle le tracé du programme ci-dessous.



## 05 ÉCRIRE UN PROGRAMME CONTENANT UNE BOUCLE

Écrire un programme *Scratch* le plus court possible afin que le chat dessine le motif suivant :

