

- Prendre une nouvelle feuille de classeur. **Ecrire votre nom**, prénom et classe dans la marge.
- Découper l'étiquette de l'activité et la coller sur votre feuille de classeur. En dessous, écrire :

Ecrire

1 - SCRATCH**Souligner**

- Scratch est un langage de programmation permettant de réaliser des séquences animés.
- Un programme scratch s'appelle un **script** et s'effectue par l'assemblage graphique de **briques** de commandes.

- Découper et coller l'interface de Scratch, complétez avec la bonne information :

Objet
= Lutin

Scène

Briques de
programmationScript
= Programme

- **Sur une nouvelle page, écrire :**

Ecrire

2 - La scène

- Les objets bougent sur la **scène**. La scène dispose de 480 pixels en largeur et 360 pixels en hauteur.
- Le centre de la scène se situe en position $x = 0$ et $y = 0$

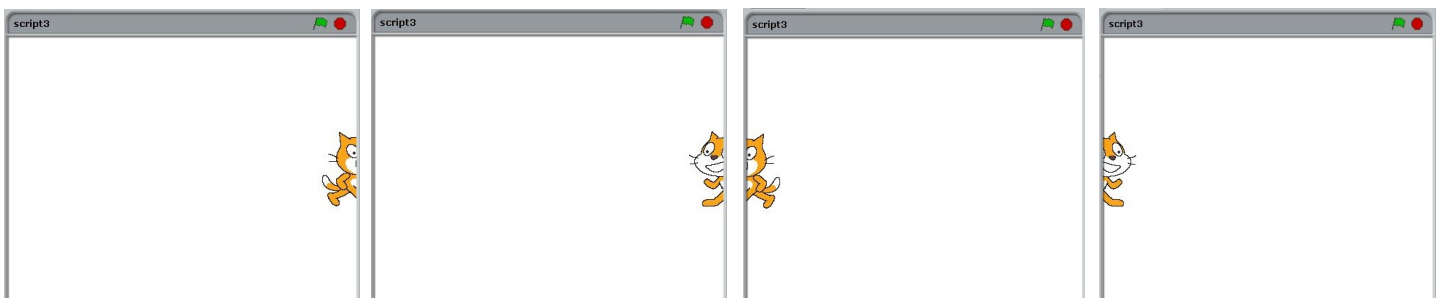
- Découper et coller la scène,
- Compléter les indications x et y de position du lutin et des pixels.

- **Sur une nouvelle page, écrire :**

Ecrire

3 - Scripts simples**Scripts permettant de faire bouger le lutin :**

- Découper et coller les scripts1, 2 et 3 (laisser les, les uns en dessous des autres)
- Tester le script1 et le script2 sur un PC.
- Le script3 doit permettre de faire évoluer le lutin
- Compléter le script3 et le tester sur un PC.

Le lutin se positionne
tout à droiteLe lutin effectue un
Demi-tour (-90°)Le lutin se positionne
tout à gaucheLe lutin effectue un
demi-tour (90°)

- **Sur une nouvelle page, Découper et coller les scripts4 et 5**
- Tester le script4 et le script5 sur un PC.