

- 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 logiciel de programmation permettant de réaliser des séquences animées.
- Un programme scratch s'appelle un **script** et s'effectue par l'assemblage de **briques** de commandes.

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

Objet
= Lutin

Scène

Palette
d'instructionsScript
= Programme

- **Sur une nouvelle page, écrire :**

Ecrire

2 - La scène**Souligner**

- 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, (compléter les pointillés).

- **Sur une nouvelle page, écrire :**

Ecrire

3 - Exemple de Scripts**Souligner**

- Découper et coller les script1, script2 et script3,
- Compléter le script1 (compléter les zones blanches du script) pour positionner le chat au centre de la scène. Compléter les pointillés pour que la commande soit réalisé.
- Compléter le script2 (compléter les zones blanches du script) permettant :
 - d'avancer de 120 pas,
 - de reculer de 120 pas,
 - dire Bonjour pendant 1 seconde,
 - de penser à Retour pendant 2 secondes.
- Compléter le script3 (compléter les zones blanches du script) permettant :
 - démarrer de la position $x=-120$, $y=-10$,
 - avancer de 10 pas,
 - répéter 30 fois les actions suivantes :
 - changer de costume puis attendre pendant 0,1 seconde.
- **Sur une nouvelle page,**
- Découper et coller le scripts4, Compléter les pointillés.

Quand tout est collé et complété - Tester tous les scripts sur un PC.