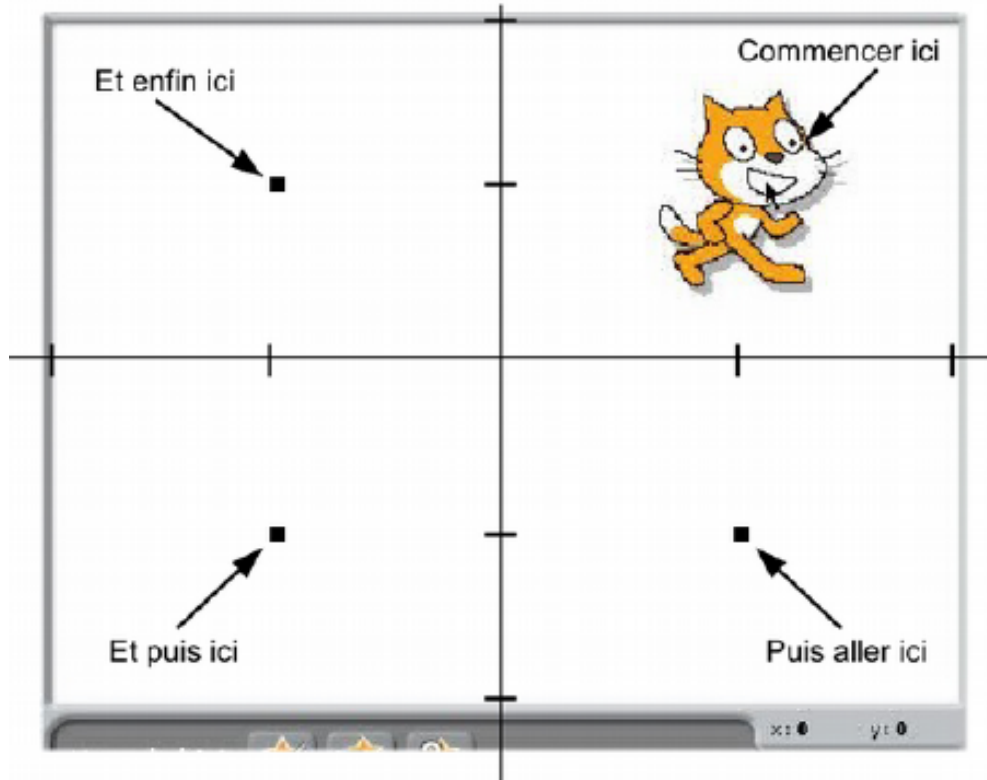


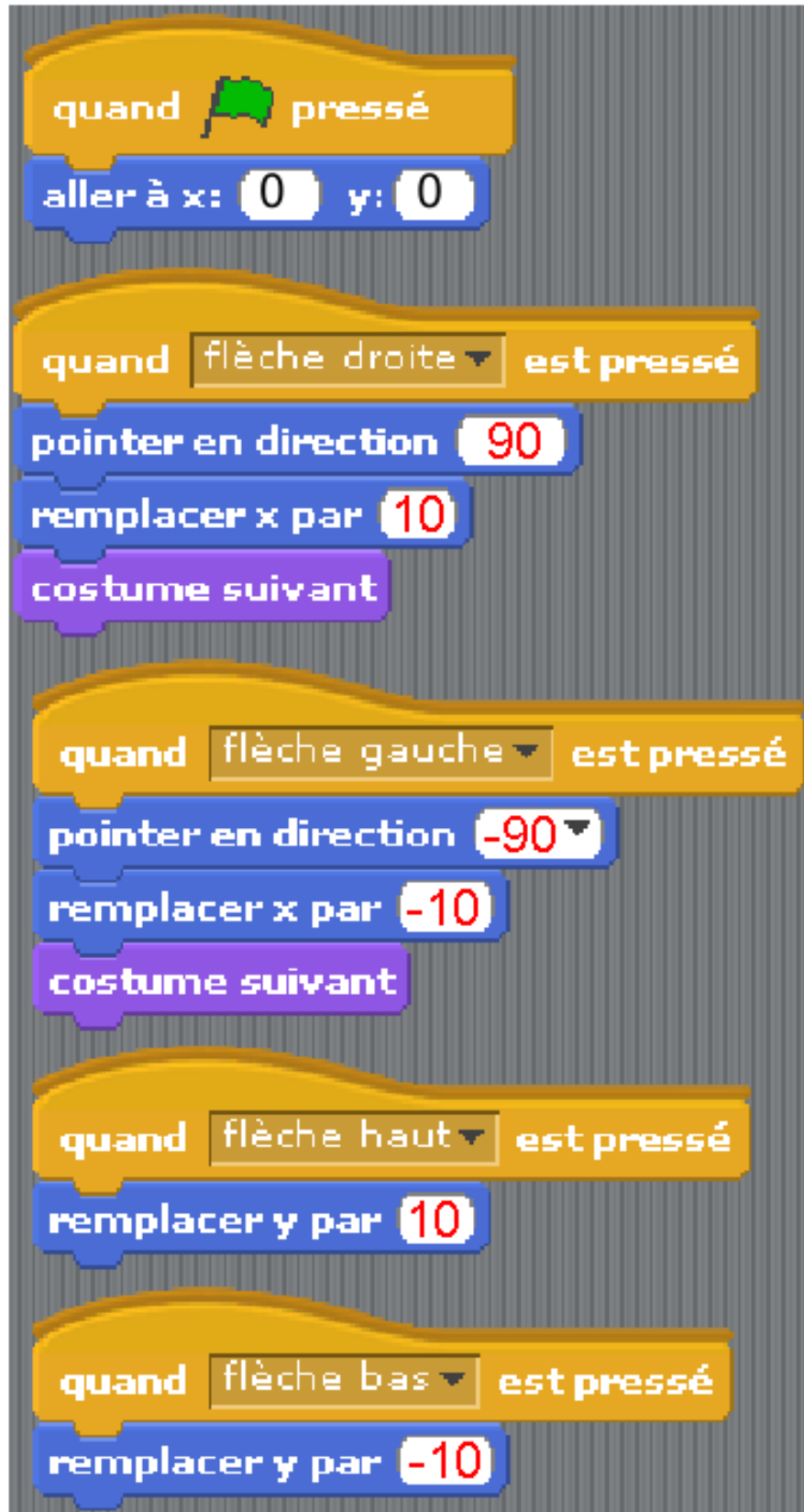
Programmation 2 - SCRATCH

Script1 : déplacement du lutin



Script2 :

Faire bouger le lutin en fonction des touches. Le lutin change de direction et de costumes. Utilisation d'un arrière-plan



Script3 :

Faire tomber une balle du haut de la scène, d'un endroit aléatoire en appuyant sur la touche espace



Faire le script dans l'image de la balle (Things/baseball1)



Script4 :

Faire tomber 10 balles du haut de la scène, d'un endroit aléatoire en appuyant sur la touche espace. Indiquer le nombre d'envoi de balle, au bout de 5 fois indiquer « moitié » pendant 2 secondes.



The image displays a Scratch script and a corresponding game preview. The script, written in French, is as follows:

```
quand espace est pressé
à var attribuer 0
répéter 10 fois
  aller à x: nombre aléatoire entre -240 et 240 y: 180
  répéter 36 fois
    remplacer y par -10
  à var attribuer var + 1
  si var = 5
    dire moitié pendant 2 secondes
```

The script logic is: when the space key is pressed, set a variable 'var' to 0. Then, repeat a loop 10 times. Inside this loop, move the cat to a random x-coordinate between -240 and 240 and y-coordinate 180. Then, repeat a sub-loop 36 times, moving the cat down by 10 units (replacing y with -10). After the sub-loop, increment 'var' by 1. If 'var' equals 5, say 'moitié' for 2 seconds.

To the right of the script, a text annotation reads: "Mettre l'arrière-plan (Nature/underwater)".

The game preview on the right shows a Scratch cat character in an underwater scene. The cat is positioned at the top of the screen. A speech bubble at the bottom center contains the word "moitié". A small variable monitor in the top left corner shows 'var' with the value 5. The background features blue water, bubbles, and a sandy bottom with coral and seaweed.