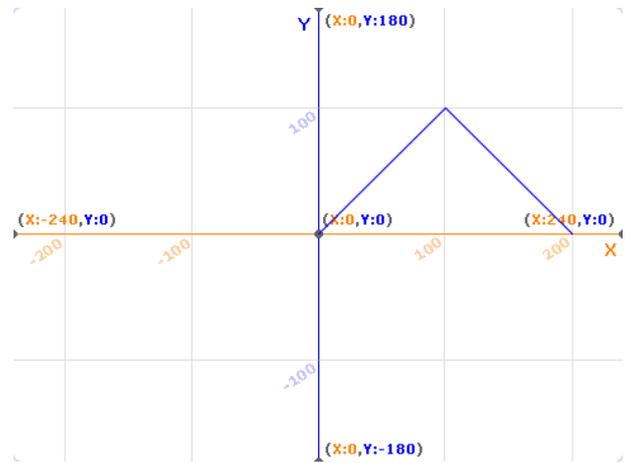


Découverte Scratch 6e

Exercice 1

Le but de ce premier exercice est d'obtenir cette image dans la scène, en utilisant les blocs déjà présents dans la zone programmation du fichier :

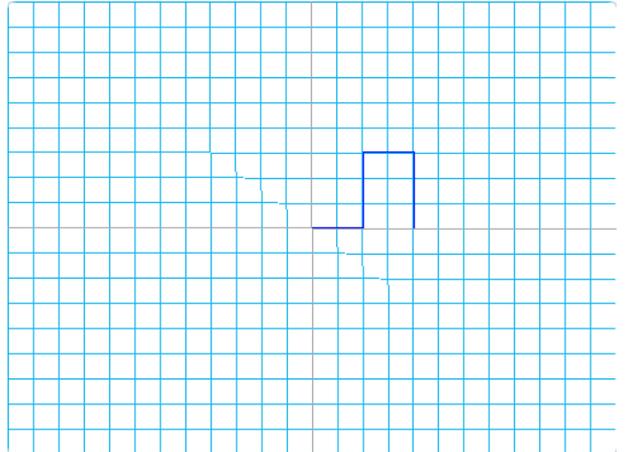
SCRATCH-Decouverte_sujet_exo01.sb3



Exercice 2

Le but de ce deuxième exercice est d'obtenir cette image dans la scène, en utilisant les blocs déjà présents dans la zone programmation du fichier :

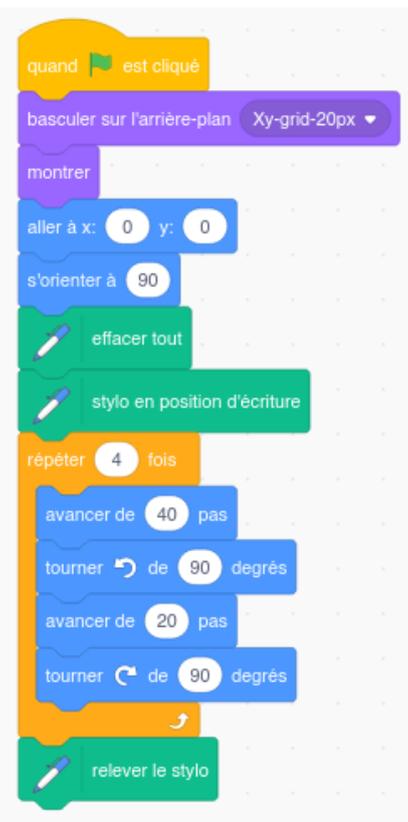
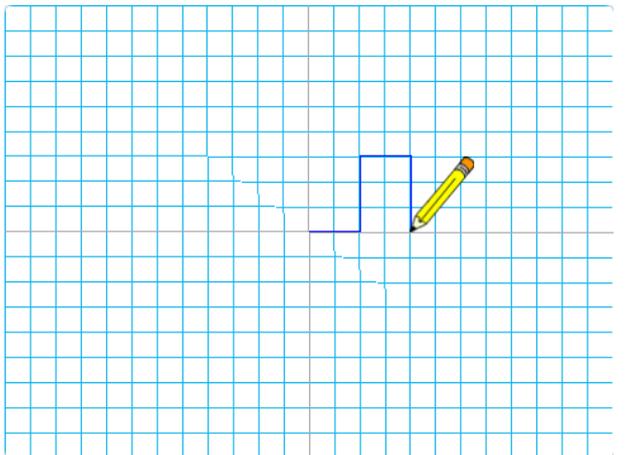
SCRATCH-Decouverte_sujet_exo02.sb3



Exercice 3

Le but de ce troisième exercice est d'observer les blocs utilisés dans la zone programmation du fichier et de compléter avec des blocs semblables pour obtenir finalement cette image :

SCRATCH-Decouverte_sujet_exo03.sb3



Exercice 4

Le but de ce quatrième exercice est de donner la position du lutin à la fin de l'exécution du programme

SCRATCH-Decouverte_sujet_exo04.sb3

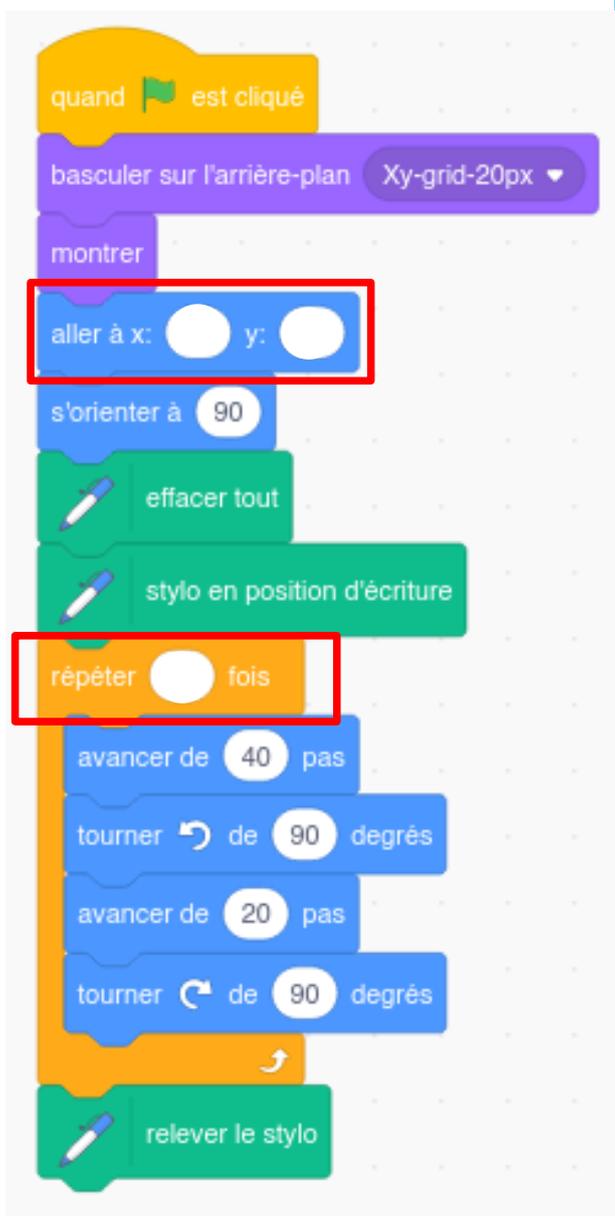
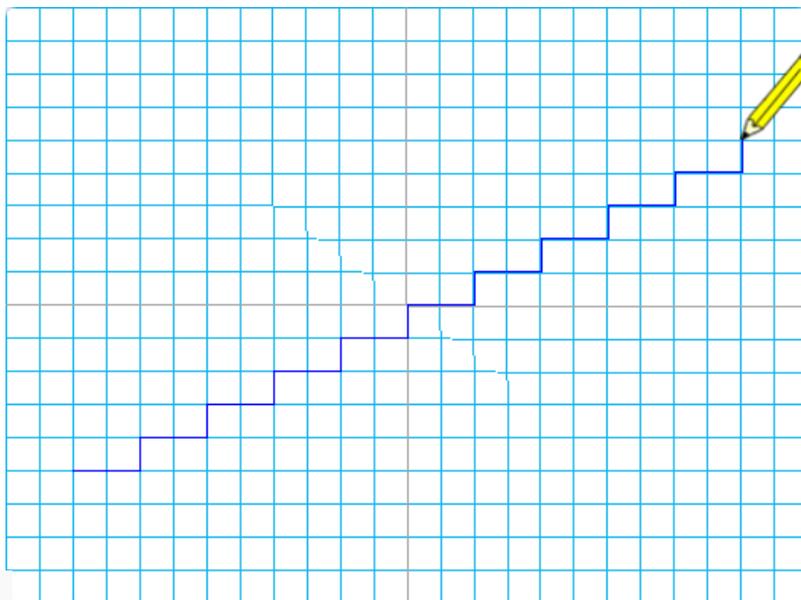
Abcisse : ...

Ordonnée : ...

Exercice 5

Le but de ce cinquième exercice est de choisir la position du lutin au début de l'exécution du programme et de modifier un autre élément afin que le résultat soit l'image ci-dessous

SCRATCH-Decouverte_sujet_exo05.sb3



Note ci-contre ta proposition