

Une prise en main de SCRATCH

Niveau 1

Exercice 1

- 1 . Écrire un script qui déplace le lutin vers la droite quand on appuie sur la touche « flèche droite » du clavier. Ajouter la possibilité d'aller vers la gauche quand on appuie sur la touche « flèche gauche » . Enfin, ajouter la possibilité d'aller vers le haut, vers le bas de la scène.
2. Compléter le script pour que le lutin dise « Bonjour » lorsque l'on appuie sur la « barre d'espace ».
- 3 . Ajouter un second lutin de votre choix à l'exercice précédent. Écrire un script afin que le chat dise « Bonjour » quand il touche le second lutin.
4. Écrire un script permettant de faire avancer indéfiniment le second lutin et de le faire rebondir chaque fois qu'il atteint un bord.

Exercice 2

- 1 . Écrire un programme faisant réciter le début de la table de 9 par le lutin.
- 2 . Demander à l'utilisateur de choisir la table qui va être récitée.

Exercice 3

Faire tracer un carré dont la longueur du côté est donnée par l'utilisateur.

Niveau 2

Exercice 1

Tracer un polygone régulier à n côtés et de longueur l . La longueur l et le nombre de côtés n sont donnés par l'utilisateur.

Exercice 2

Jeu de Pong

2 lutins : la raquette et la balle

1 scène : fond d'écran

1 variable : le score

4 actions :

- Quand la balle touche le bas c'est perdu
- Quand la balle touche un autre bord elle rebondit
- Quand la balle touche la raquette elle rebondit
- Quand la balle touche la raquette le score augmente