

Premiers pas

Vidéo ■ Premiers pas - Activité 1

Vidéo ■ Premiers pas - Activité 2

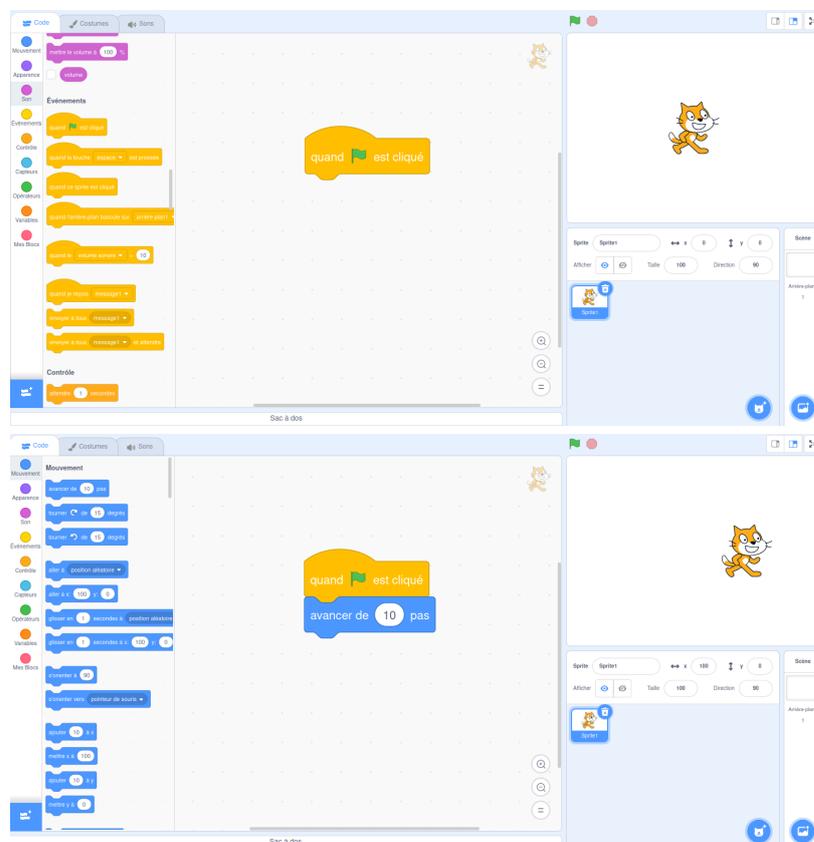
Vidéo ■ Premiers pas - Activité 3

Activité 1.

Commençons par déplacer le chat Scratch.

- Commence par déposer le bloc « quand le drapeau vert est cliqué » sur la partie droite.
- Puis colle juste au-dessous de ce bloc, le bloc « avancer de 10 pas ».
- Clique plusieurs fois sur le drapeau vert.

Scratch devrait avoir avancé !



Les deux blocs à positionner :

quand  est cliqué

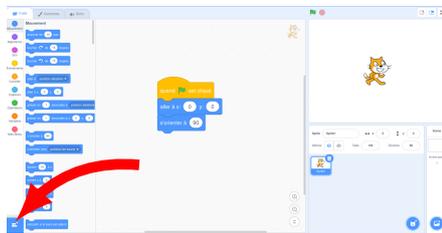
avancer de 10 pas

Il y a plusieurs problèmes : Scratch finit par être coincé à droite de l'écran, on aimerait qu'il revienne au départ, on aimerait aussi tracer son chemin.

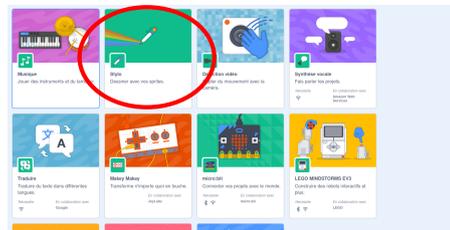
2. Pour que tout le monde démarre dans la même position à chaque fois que le drapeau vert est cliqué, commence toujours par les blocs suivants avant d'ajouter tes propres instructions :

- Quand le drapeau vert est cliqué
- Aller à $x = 0$, $y = 0$
- S'orienter à 90° (vers la droite)
- Effacer tout
- Stylo en position d'écriture

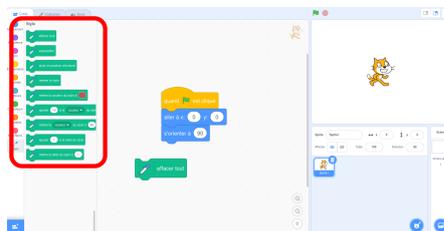
Tu auras besoin des blocs « Stylo ». Voici comment y accéder.



1. En bas à gauche, clique sur « Ajouter une extension ».

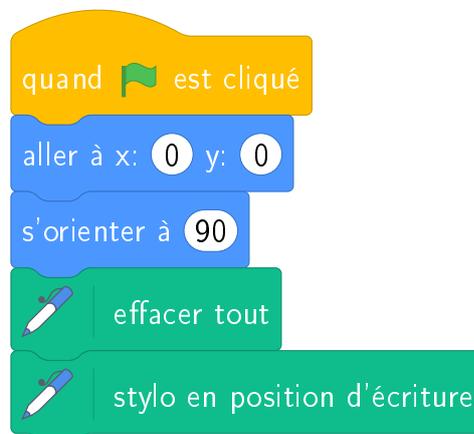


2. Choisis l'extension « Stylo ».



3. Tu as maintenant les blocs « Stylo » à disposition.

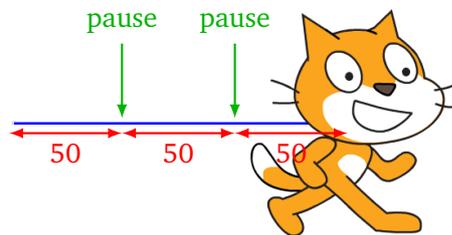
Positionne ces blocs, puis fais maintenant avancer Scratch de 100 pas !



3. Voici ton premier programme :

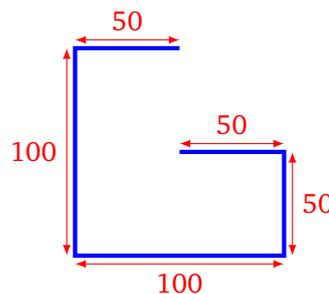
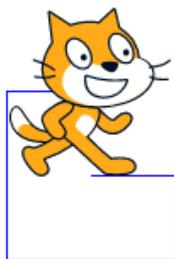
- Fais avancer Scratch de 50 pas

- Fais une pause d'une seconde
- Fais encore avancer Scratch de 50 pas, puis une pause
- Fais avancer Scratch de 50 pas une dernière fois



Activité 2.

Trace la figure suivante représentant la lettre « G ».



s'orienter à 0

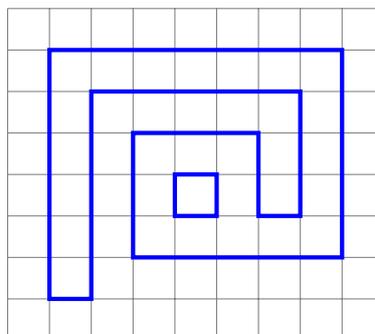
s'orienter à 180

s'orienter à 90

s'orienter à -90

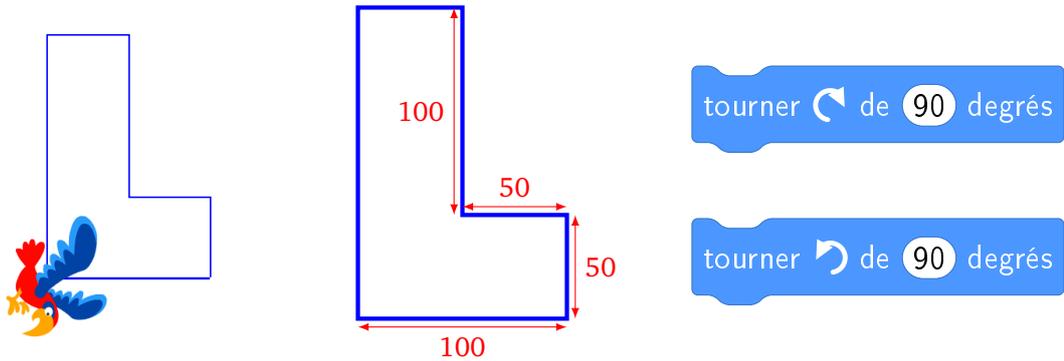
Utilise seulement des blocs « avancer » et des blocs « s'orienter à ... » pour te diriger vers le haut (0°), vers le bas (180°), vers la droite (90°) ou vers la gauche (-90°). Tu peux insérer des pauses afin d'avoir le temps de visualiser correctement chaque mouvement.

Bonus. Si tu es motivé, trace le symbole « arobase » @ :



Activité 3.

Trace la figure suivante représentant la lettre « L ».



Utilise seulement les blocs « avancer » et « tourner vers la droite de 90° » pour tourner d'un quart de tour à droite, ou le bloc « tourner vers la gauche de 90° » pour tourner d'un quart de tour à gauche. Tu peux insérer des pauses afin d'avoir le temps de visualiser correctement chaque mouvement.

Bonus 1. Dans l'onglet « Costumes », choisis l'apparence que tu veux donner au lutin.

Bonus 2. Si tu as le temps, trace le symbole d'un point d'interrogation.

