

# Entrée/Sortie

Vidéo ■ Entrée/Sortie - Activité 1

Vidéo ■ Entrée/Sortie - Activité 2

Vidéo ■ Entrée/Sortie - Activité 3

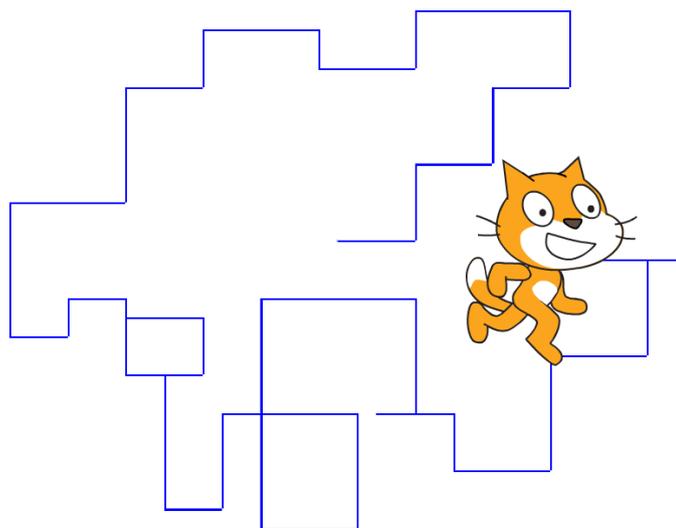
## Activité 1.

Programme Scratch afin qu'il réagisse en fonction des commandes suivantes :

- les touches de flèches font monter, descendre Scratch ou le font aller vers la gauche ou la droite,
- la touche **m** fait jouer un son,
- la touche **c** passe au costume suivant,
- la touche **espace** change la couleur du stylo de 10,
- la touche **f** efface tout l'écran.

**Bonus 1.** La touche **r** relève le stylo, la touche **s** place le stylo en position d'écriture.

**Bonus 2.** Trouve d'autres actions à contrôler avec des touches et trace de beaux dessins !

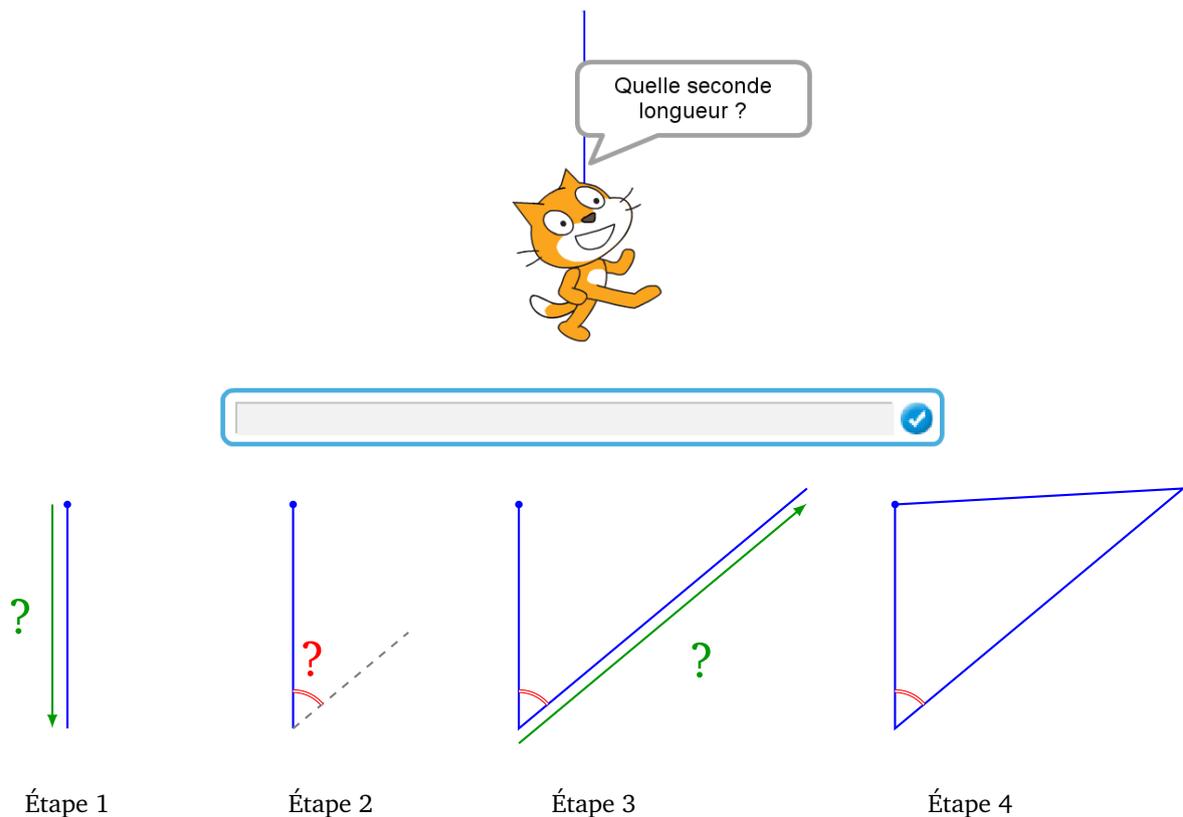


**Blocs utiles.**



### Activité 2.

Maintenant Scratch doit tracer un triangle en suivant les indications de l'utilisateur.



- Étape 0. Scratch part du point (0, 100) et est orienté vers le Sud ( $180^\circ$ ).
- Étape 1. Demander à l'utilisateur la longueur du premier côté, puis faire avancer Scratch vers le bas du nombre de pas de la réponse.
- Étape 2. Demander à l'utilisateur un angle, puis orienter Scratch selon la valeur répondue.
- Étape 3. Demander à l'utilisateur la longueur du deuxième côté et faire avancer Scratch.
- Étape 4. Scratch retourne au point de départ (0, 100).

**Blocs utiles.** Il est possible de poser une question, d'attendre la réponse, et d'utiliser la valeur répondue à l'aide de la variable « réponse ».

demander **Quelle longueur ?** et attendre

réponse

**Activité 3.**

1. Dans un premier temps, Scratch demande le prénom de l'utilisateur et répond « Bonjour ... » avec le prénom donné.
2. Dans un second temps, Scratch demande l'âge de l'utilisateur et trace un polygone avec autant de côtés que cet âge.

Par exemple si l'âge est 11, alors Scratch exécute 11 fois : avancer de 50, puis tourner de  $360/11$ .

