

Activité: INITIATION A SCRATCH 4^{ème}

Objectifs:

- Construire un script qui répond à un évènement.
- Programmer des scripts se déroulant en parallèle.
- Faire appel à un sous-programme.

PARTIE A:

1. En utilisant les commandes  tracer un carré de côté 100.


2. Ajouter une commande permettant de s'orienter aléatoirement avant de tracer le carré.

3. Insérer la commande .


4. Ajouter un bloc > Créer un bloc nommé "Tracer un carré".

5. Remplacer la commande  par la commande .

PARTIE B:

1. Créer un nouveau lutin.
2. Programmer un script qui lui permet de tracer un triangle équilatéral de côté 150.
3. Créer un bloc nommé "Tracer un triangle équilatéral".
4. Cliquer sur  pour exécuter en parallèle les différents scripts des deux lutins.

PARTIE C:

1. Ajouter le script suivant : 

2. Pour chaque lutin, construire un script permettant de réaliser des carrés (ou des triangles) de positions, de couleurs et d'orientations différentes. Pour cela, vous utiliserez les commandes

suivantes: 

