

TP : I - Activités Scratch - 1. Premiers Pas

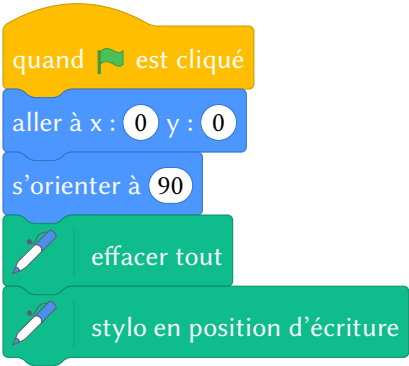
Activité 1 : Déplacements

Commençons par déplacer le  **lutin** (l'image : par défaut un chat sur Scratch, mais cela peut être un autre personnage — par exemple un pingouin sur Codabloc).

- Commence par déposer le bloc **quand  est cliqué** de la catégorie **Événement** à gauche, au centre dans la zone de script.
 - Puis colle juste au-dessous de ce bloc, le bloc **avancer de 10** de la catégorie **Mouvement**.
 - Clique plusieurs fois sur le drapeau  en haut à droite.

Scratch devrait avoir avancé ! Il y a plusieurs problèmes :

 -  **lutin** 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  est cliqué, commence toujours par les blocs suivants avant d'ajouter tes propres instructions :

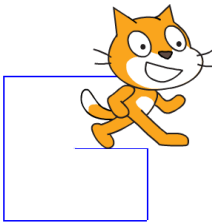


3. Voici ton premier programme :
- Fais avancer Scratch de 50 pas
 - Fais une pause d'une seconde
 - Fais encore avancer Scratch de 50 pas, puis une pause
 - Fais avancer Scratch de 50 pas une dernière fois

CAPYTALE

Activité 2 : Tracer un G

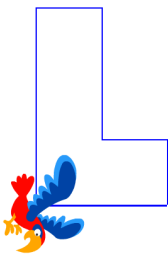
- En utilisant uniquement les blocs : **avancer de** et **s'orienter à** pour te diriger vers le haut (0°), vers le bas (180°), vers la droite (90°) ou vers la gauche (-90°)
- Trace la figure suivante représentant la lettre « G ».



CAPYTALE

Activité 3 : Tracer un L

- En utilisant uniquement les blocs : **avancer de** et **tourner** de 90 pour tourner d'un quart de tour à droite, ou le bloc **tourner** de 90 pour tourner d'un quart de tour à gauche.
- Trace la figure suivante représentant la lettre « L ».



CAPYTALE