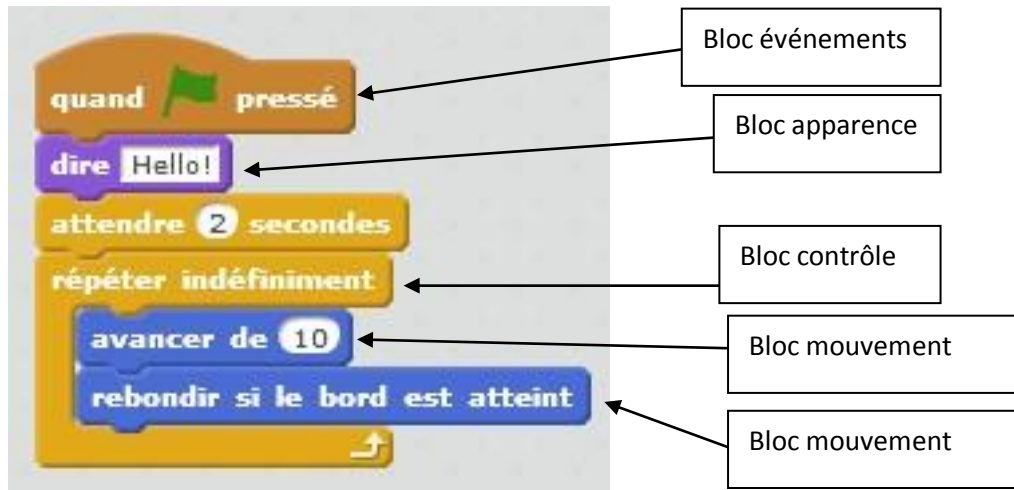


Nom :	S18 : La programmation avec scratch	
Prénom :	Exercices entrainement scratch Activité 2	Classe :

Activité 2 : Exercices entrainement sur scratch

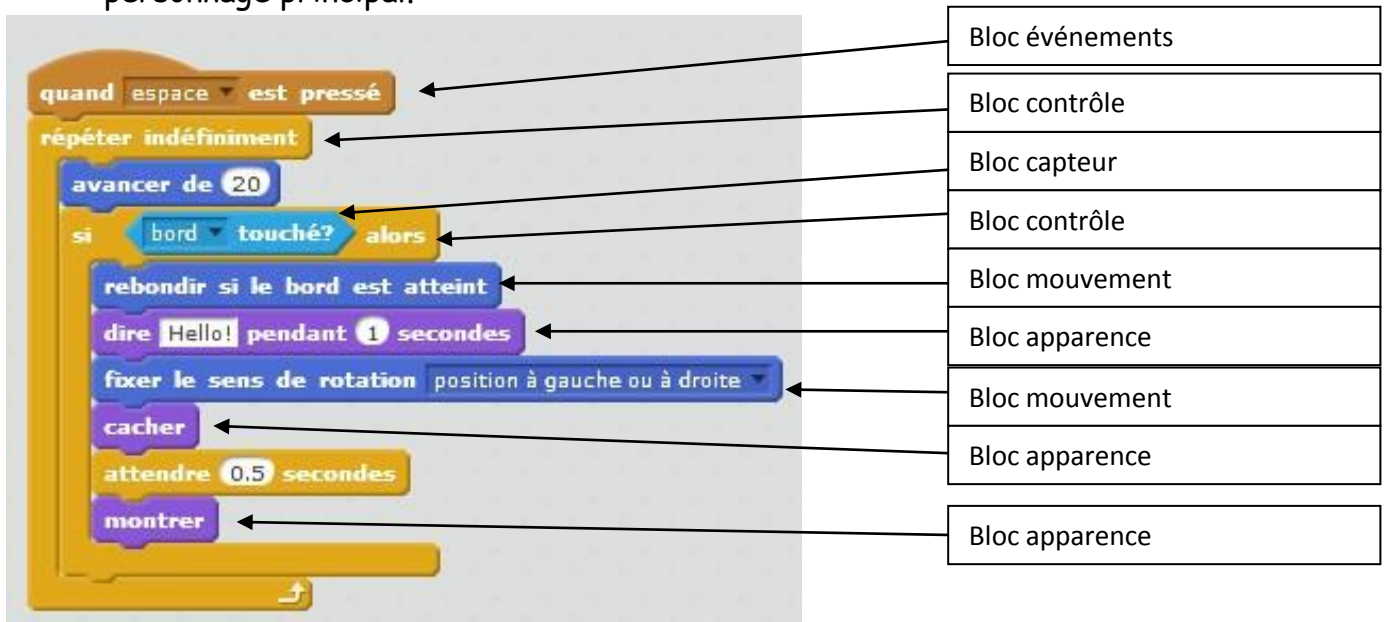
Exercice 2 : Le chat doit se déplacer indéfiniment puis rebondir dès qu'il atteint le bord tout en disant « hello ». Il faut reproduire le script ci-dessous.



Le bloc « répéter indéfiniment » est très important car il permet de répéter une chose sans arrêt. En programmation on parle de **boucle**.

Enregistrer ce travail dans votre dossier : exercice 2-nom.

Exercice 3 : reproduire le « script » ci-dessous. Le chat est encore le personnage principal.



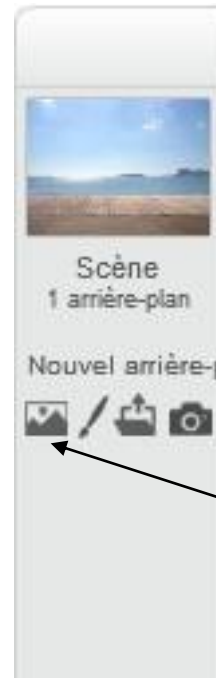
Enregistrer ce travail dans votre dossier : exercice 3-nom.

Exercice 4 : faire déplacer le chat en cliquant sur les touches directionnelles du clavier. Vous devez reproduire le « script » ci-dessous. Vous devez également ajouter un arrière plan.

The script starts with a 'when green flag is clicked' block, followed by an 'infinite loop' block. Inside the loop, there are four 'if key pressed' blocks for the arrow keys. Each 'if' block is followed by 'set direction to' and 'move 10 steps' blocks. The directions are 0° for up, 180° for down, 90° for right, and -90° for left.

Annotations on the right side of the script:

- Bloc capteur (points to the 'if' blocks)
- Bloc mouvement (points to the 'set direction' and 'move' blocks in the first 'if' block)
- Bloc mouvement (points to the 'set direction' and 'move' blocks in the second 'if' block)
- Bloc mouvement (points to the 'set direction' and 'move' blocks in the third 'if' block)
- Bloc mouvement (points to the 'set direction' and 'move' blocks in the fourth 'if' block)



Vous devez ajouter un arrière-plan
Appelé « boardwalk » en cliquant sur « choisir un arrière-plan dans la bibliothèque »
Puis ok.

Enregistrer ce travail dans votre dossier : exercice 4-nom.

Exercice 5 : programmer un mini-jeu casse brique simplifié. Le programme de la balle qui rebondit n'est pas donner, c'est à vous de l'imaginer.

The script starts with a 'when green flag is clicked' block, followed by an 'infinite loop' block. Inside the loop, there are two 'if key pressed' blocks. The first is for the left arrow key, followed by 'move 10 steps' and 'set direction to -90 degrees'. The second is for the right arrow key, followed by 'set direction to 90 degrees' and 'move 10 steps'.

Vous devez supprimer le lutin « chat » pour mettre un lutin « paddle ».



Ajouter un paddle qu'il faut programmer comme sur la gauche.
Puis ajouter un arrière-plan espace appelé « neon-tunnel ».

Enregistrer ce travail dans votre dossier : exercice 5-nom.