**Programmer avec Scratch**

*scratch 3*

1. **Chaque fois que tu appuies sur la barre « espace », ton nom change de couleurs.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Fais tournoyer les lettres de ton prénom.**

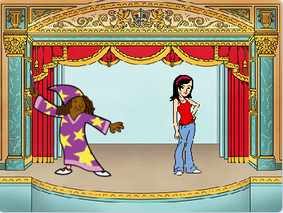


|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que chaque lettre tourne différemment.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

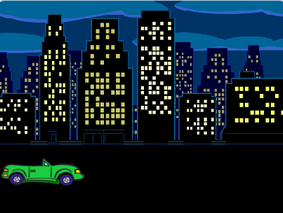
1. **Le magicien va faire disparaitre la jeune fille pendant 2 minutes.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE**  *Le magicien* |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE**  *Ruby, la jeune fille* |  |

1. **La voiture dans la ville**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Complète ton programme pour qu’elle revienne à son point de départ.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Complète ton programme pour qu’elle fasse des allers-retours.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Fais marcher ce personnage, d’un bout à l’autre du trottoir.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ton personnage avance plus lentement.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ton personnage se replace à la gauche de l’écran chaque fois qu’on lance le programme.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Programme cette petite histoire.**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Le magicien** : Bonjour étranger ! Que désires-tu ?  **L’elfe**: J'aimerais partir en vacances à la mer.  **Le magicien** : Abracadabra ! | **L’elfe** : Je n’en crois pas mes yeux !!! |

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** | |
| **magicien** | **l’elfe** |
|  |  |

1. **Fais voler le papillon de la droite vers la gauche.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte qu’il reparte de son point de départ lorsqu’il touche le bord.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE**  *Ces commandes sont à ajouter aux précédentes.* |  |

1. **La jeune fille se met à danser en musique.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Programme la voiture pour qu’elle aille se garer devant la maison.**



L’arrière-plan ainsi que la voiture sont à télécharger [ici](http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip) (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip> .

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

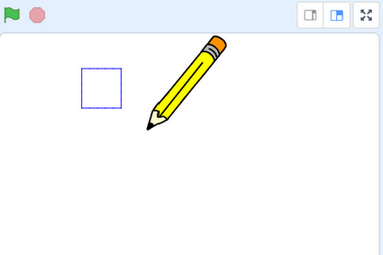
* 1. Fais en sorte que ta voiture avance plus lentement.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Fais en sorte que ta voiture revienne à son point de départ chaque fois qu’on lance le programme.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Dessine un carré de 50x50.**

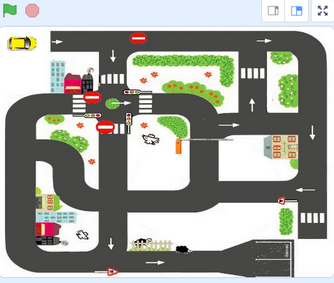


Le bloc utilisé pour contrôler le stylo n’est pas disponible par défaut dans la palette des blocs. Il faut ajouter cette extension. Pour cela clique sur  puis sur le bloc ***Stylo***. Le bloc est alors ajouté à la catégorie **Code**.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Recommence avec un rectangle de 150x50.
  2. Recommence avec un triangle équilatéral de 100.
  3. Recommence avec un hexagone de 80.
  4. Recommence avec un cercle.

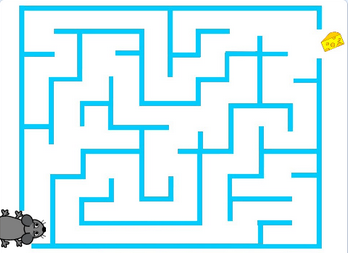
1. **Utilise les flèches du clavier pour amener la voiture au parking en suivant les flèches.**



L’arrière-plan ainsi que la voiture sont à télécharger [ici](http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip) (<http://ien-gagny.circo.ac-creteil.fr/IMG/zip/images_scratch.zip> .

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

1. **Utilise le pointeur de la souris pour diriger la souris jusqu’au fromage.**



|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Améliore ton programme pour que le rat revienne au départ lorsqu’un bord est touché.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |

* 1. Améliore ton programme pour que le rat dise « Miam ! » quand il atteint le fromage.

|  |  |
| --- | --- |
| **AIDE** |  |