

SEANCE N°2 : Initiation à la programmation « Découvrir le logiciel Scratch » 2^{ème} Partie





Utilisation du bloc



Ouvrir le logiciel Scratch et suivre les étapes :

Etape 1 : Tu vas changer le lutin.

Cliques sur  puis choisis  . A l'aide du clic droit, supprimes le lutin « sprite 1 ».

Etape 2 : Réalise un script pour construire un carré de côté 100.

Tu devras faire apparaître dans ton programme le bloc : 

Etape 3 : Réalise un script qui permet de construire un triangle équilatéral de côté 100.

Tu devras faire apparaître dans ton programme le bloc : 

Etape 4 : Construis un script qui permet de construire une maison dont tous les côtés font 100.

Tu devras faire apparaître dans ton programme le bloc : 