

Ecrire un programme avec Scratch



Correction

Exercices

1* On considère les 3 zones de script suivantes :



1. Dans chacun des 3 scripts, entoure les blocs d'évènement déclencheurs de l'action. De quelle couleur sont toujours ces blocs ?

Ils sont de couleur jaune.

2.a. Que fait le sprite quand on presse la flèche du haut ?

Il se place au centre de la scène et dit « Bonjour » pendant 2 secondes.

b. Quel script permet de tracer un segment ?

Il s'agit du script 1.

c. Que fait le sprite si on presse la touche espace ?

Rien, il n'y a pas de programme dont l'évènement déclencheur est la touche espace.

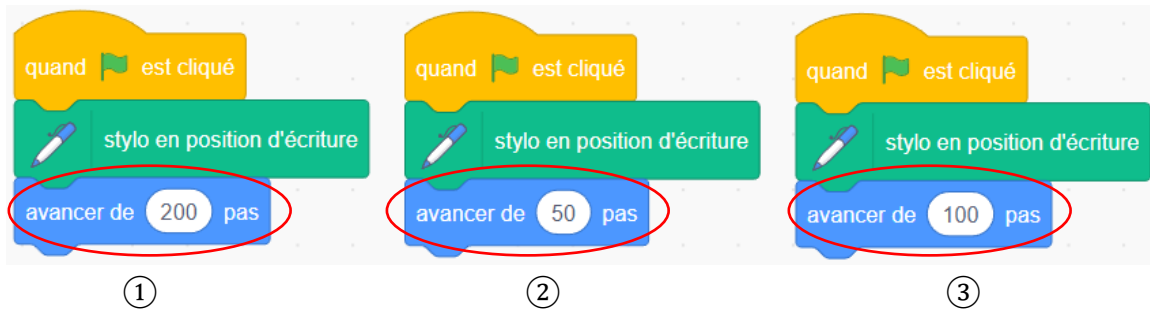
d. Que fait le sprite si on presse la flèche du bas ?

Il tourne de 180°, c'est un demi-tour, il se retrouve la tête en bas !

2* Pour chaque illustration du sprite, choisis la bonne orientation parmi les 2 propositions.

s'orienter à 0	s'orienter à -90	s'orienter à -40	s'orienter à 130
s'orienter à 90	s'orienter à 180	s'orienter à 40	s'orienter à 30

3 ** On considère les 3 scripts suivants :



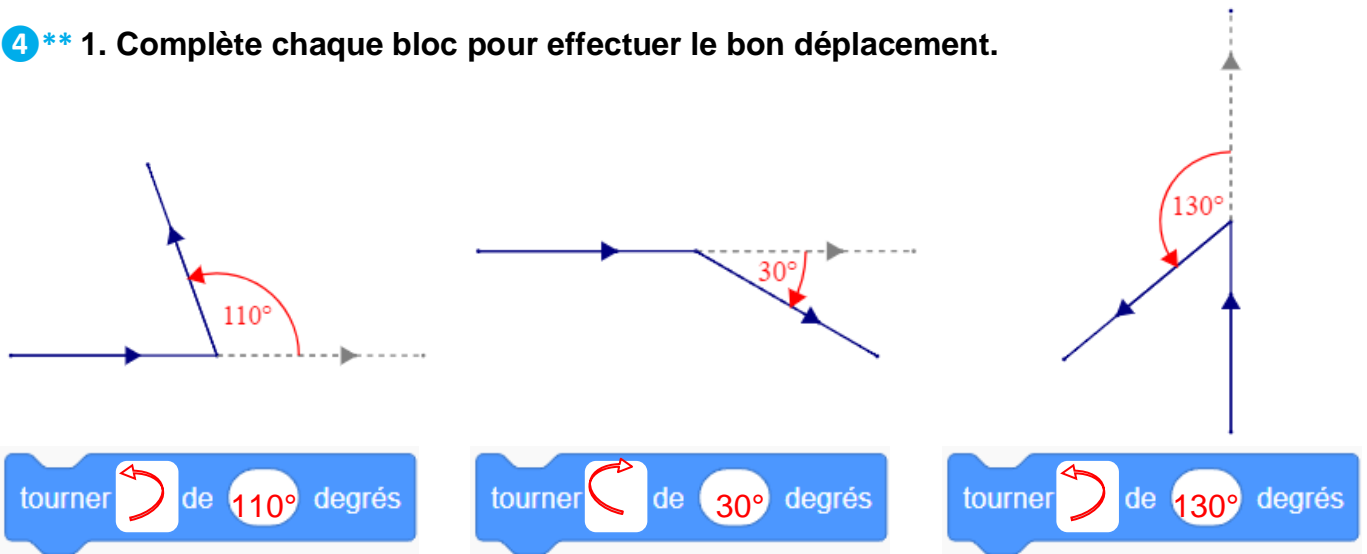
1. Indique pour chacune des illustrations suivantes le numéro de script correspondant.

Script ②	Script ③	Script ①

2. Dans les scripts, quels blocs permettent le déplacement du stylo ? Entoure-les.

Il s'agit des blocs bleus.

4 ** 1. Complète chaque bloc pour effectuer le bon déplacement.



2. Trace (avec ton rapporteur) la nouvelle direction du sprite ♦ en suivant les instructions Scratch.

tourner de 90 degrés	tourner de 60 degrés	tourner de 150 degrés

3. Associe chaque programme à son tracé, et indique l'angle de déviation.

<pre> quand [drapeau] est cliqué s'orienter à 90 stylo en position d'écriture avancer de 100 pas tourner 60 de 60 degrés avancer de 100 pas </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué s'orienter à 90 stylo en position d'écriture avancer de 100 pas tourner 120 de 120 degrés avancer de 100 pas </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué s'orienter à 90 stylo en position d'écriture avancer de 100 pas tourner 60 de 60 degrés avancer de 100 pas </pre>

5 ** 1. Dans chaque cas, effectue à main levée le tracé qu'effectue le sprite si le drapeau est pressé ; le point marqué correspond au point x=0 ; y=0 (point de départ).

<pre> quand [drapeau] est cliqué aller à x: 0 y: 0 effacer tout stylo en position d'écriture avancer de 30 pas relever le stylo avancer de 10 pas stylo en position d'écriture avancer de 30 pas relever le stylo </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué aller à x: 0 y: 0 effacer tout stylo en position d'écriture avancer de 60 pas tourner 90 de 90 degrés avancer de 60 pas tourner 90 de 90 degrés avancer de 60 pas relever le stylo </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué aller à x: 0 y: 0 effacer tout stylo en position d'écriture tourner 90 de 90 degrés avancer de 60 pas relever le stylo </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué aller à x: 0 y: 0 effacer tout stylo en position d'écriture avancer de -60 pas relever le stylo </pre>

6 *** Luc souhaite tracer les lettres de son prénom (en majuscules bâtons) sur Scratch.

1. Il commence par ce programme pour le « L » mais s'énerve en disant que ça ne marche pas...

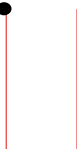
Peux-tu lui indiquer son/ses erreur(s) ?

Il a oublié l'instruction « mettre le stylo en position d'écriture ».



Point de départ →

2. Luc s'imagine construire le U ainsi :



Pour créer le programme du U, peux-tu numéroter les instructions suivantes dans l'ordre où il doit les placer dans son script ? (une instruction peut servir plusieurs fois).



3. Complète ce programme pour le C de LUC selon le même modèle que les lettres précédentes :



Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Exercices 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cet exercice avec un énoncé vierge

- [Premiers programmes - 5ème - Scratch - Exercices](#)

Découvrez d'autres exercices en : 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch

- [Tracés géométriques et déplacements - 5ème - Scratch - Exercices](#)
- [Scratch et instructions conditionnelles - 5ème - Exercices](#)
- [Variables et programmes de calcul - 5ème - Scratch - Exercices](#)

Les exercices des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Exercices 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Coder et décoder - PDF à imprimer](#)
- [Exercices 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Découvrir les algorithmes - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch

- [Cours 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch](#)
- [Séquence / Fiche de prep 5ème Mathématiques : Algorithme / programmation Scratch](#)