



**exercice 1 :** cocher la bonne

<p>1- Scratch est un logiciel de</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Programmation</p> <p><input type="checkbox"/> Traitement de textes</p> <p><input type="checkbox"/> Traitement d'images</p>	<p>2- Pour ajouter un lutin il faut cliquer sur l'icone :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p>
<p>3- Pour ajouter un arrière plan de la scène il faut cliquer sur :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p>	<p>4- Pour avancer le lutin de 5 pas on choisit :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p>
<p>5- Pour basculer d'un costume à un autre on choisit :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p>	<p>6- Un script doit toujours commencer par :</p> <p><input type="checkbox"/> un bloc</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> un événement</p> <p><input type="checkbox"/> un lutin</p>

**Exercice2 :** Terminer le paragraphe suivant par les mots de la liste :

Costumes- lutins -scène- script -arrière plan - blocs

Scratch est un logiciel dans lequel on trouve :

- Une scène qui affiche l'exécution d'un programme
- Des lutins qui sont les objets sur la scène et qui ont des costumes
- Les lutins et la scène sont commandés par un script qui est un ensemble de blocs





**Exercice 3 :** Réécrire les phrases suivantes en corrigeant les fautes existantes

Script	Phrase fausse	Correction
	<p>Quand le drapeau vert est cliqué : le lutin avance de 20 pas puis dit : « bonjour » puis dit : « Je suis Malek »</p>	<p>quand le drapeau est cliqué: le lutin dit je suis Malek puis il avance de 20 pas puis il dit bonjour</p>
	<p>Quand le drapeau vert est cliqué le lutin va se cacher puis il va dire : « Bonjour » ensuite il va changer de couleur.</p>	<p>quand le drapeau est cliqué: le lutin se montre puis il dit bonjour en changeant leur costume</p>
	<p>Quand le drapeau vert est cliqué le lutin va répéter 10 fois l'instructions d'avancer de 10 pas</p>	<p>quand le drapeau est cliqué: le lutin va repeter 6 foid l'instruction avancer de 10 pas</p>





## code Ben





# code Basketball

quand je reçois message1

avancer de 400 pas

envoyer à tous goal





NOM ET PRENOM : .....

### EXERCICE N°1 :

(..... / 2 points):

Répondre par "vrai" ou "faux"

En utilisant « Scratch » on peut créer une histoire

Chaque programme « Scratch » doit débiter par un événement

L'ordre des instructions dans un programme « Scratch » n'est pas important

Dans « Scratch », un lutin est obligatoirement créé

vrai  
vrai  
faux  
vrai

### EXERCICE N°2 :

(..... / 4 points):

Voici ce programme :



Essayer de réécrire le programme en utilisant la commande :



Nouveau programme :

quand drapeau est clié  
dire "hello"  
repete 3 fois  
avnacer de 10  
attendre 1 secondes

### EXERCICE N°3 :

(..... / 2 points):

Relier chaque exemple avec le groupe d'instructions adéquat :

- |             |       |                            |
|-------------|-------|----------------------------|
| • Evénement | _____ | • Quand drapeau est cliqué |
| • Contrôle  | _____ | • Ajouter 10 à x           |
| • Mouvement | _____ | • Si ..... alors           |
| • Apparence | _____ | • Dire « Hello »           |





# مرحبا بكم علي منصة مراجعة



**COLLEGE.MOURAJAA.COM**



**NEWS.MOURAJAA.COM**

