

DEVOIR DE CONTRÔLE INFORMATIQUE N°2,

7e ANNÉE, DEUXIÈME TRIMESTRE



EXERCICE 1: LECTURE DE SCRIPT



QUESTIONS PARTIE 1

1. Combien de secondes le lutin parle ?



Réponse : 2 secondes

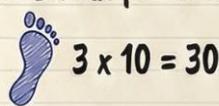
2. Combien de fois le lutin avance ?



Réponse : 3 fois

Regarde la boucle!

3. Combien de pas au total ?



Réponse : 30 pas

Total des mouvements!

QUESTIONS PARTIE 2

4. Combien de changements de costume ?



Nouvelle tenue!

Réponse : 3

5. Combien de secondes d'attente au total ?



$$3 \times 1 = 3s$$

Attente totale!

Réponse : 3 secondes

6. Que fait le programme en premier ?

Bonjour!

Première action!

Réponse : Il parle

EXERCICE 2: CORRIGER LES ERREURS

Phrase Fausse à Corriger

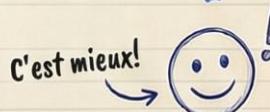
Le lutin avance de 10 pas puis dit "Bonjour" pendant 3 secondes.



Faux ordre!

Vérifie le script! Correction

Le lutin dit "Bonjour" pendant 2 secondes puis avance de 10 pas.



C'est mieux!



C'est parti!

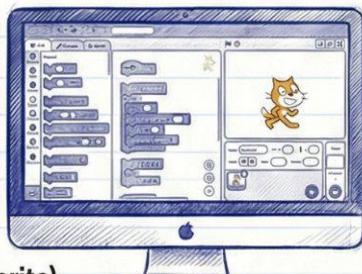
Bravo!

Bravo!

Bravo!

Devoir de Contrôle : Les Bases de Scratch

Les Concepts Clés de Scratch



Lutin (Sprite)

Le personnage principal qui évolue sur l'écran et exécute les actions programmées.

Scratch

Compris?

C'est un logiciel de programmation visuelle qui permet de créer des animations en assemblant des blocs.



Scène (Stage)

L'espace visible à l'écran où les lutins évoluent. Son décor peut être modifié via l'arrière-plan.

Les Concepts Clés de Scratch (suite)

Encore des définitions...

C'est logique!

Costume



Super!

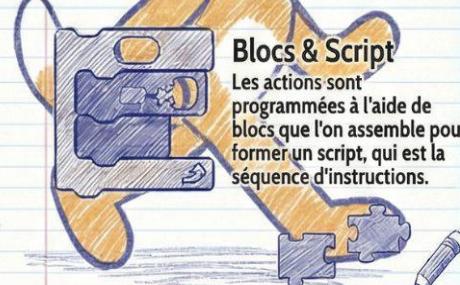
Les Concepts Clés de Scratch (suite)

Encore des définitions...

C'est logique!

Costume

Permet de changer l'apparence d'un lutin pour créer une illusion de mouvement ou d'expression.



Blocs & Script

Les actions sont programmées à l'aide de blocs que l'on assemble pour former un script, qui est la séquence d'instructions.

Au travail!

Les Blocs d'Action Essentiels



Démarrer le programme
Le bloc "quand drapeau vert est cliqué" est utilisé pour lancer l'exécution du script.



Répéter une action
Le bloc "répéter à fois" permet d'exécuter une série d'actions le nombre de fois spécifié.



Faire parler le lutin
Le bloc "dire 'Sonjour' pendant 2 secondes" affiche une bulle de dialogue pour le lutin.



Déplacer le lutin
Le bloc "avancer de 10 pas" fait bouger le lutin sur la scène dans sa direction actuelle.

Les commandes!



مرحبا بكم على منصة مراجعة



COLLEGE.MOURAJAA.COM



NEWS.MOURAJAA.COM

