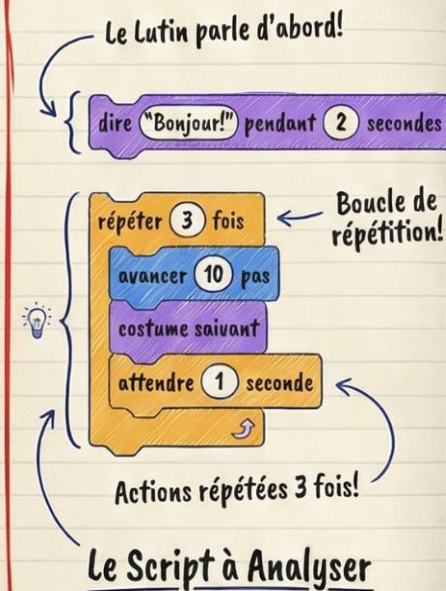


# DEVOIR DE CONTROLE INFORMATIQUE N°2, 7e ANNÉE, DEUXIÈME TRIMESTRE



## 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 ?



$$3 \times 10 = 30$$

Réponse : 30 pas

Total des mouvements!

## QUESTIONS PARTIE 2

4. Combien de changements de costume ?



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!

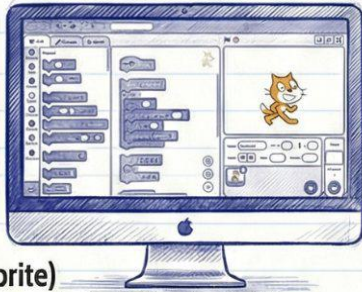
# Devoir de Contrôle : Les Bases de Scratch

Bravo!

Bravo!

Compris?

## Les Concepts Clés de Scratch



### Lutin (Sprite)

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

### Scratch

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



### Scène (Stage)

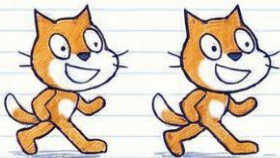
L'espace visible à l'écran où les lutins évoluent. Son décor peut être modifié via l'arrière-plan.

## Les Concepts Clés de Scratch (suite)

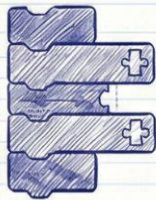
Encore des définitions...

C'est logique!

### Costume



Super!



### 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.

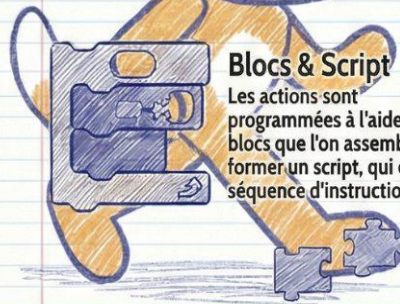
## Les Concepts Clés de Scratch (suite)

Encore des définitions...

C'est logique!

### Costume

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



### Blocs & Script

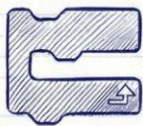
Les actions sont programmées à l'aide de blocs que l'on assemble pour former un script, qui est la séquence d'instructions.

## 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 a fois" permet d'exécuter une série d'actions le nombre de fois spécifié.



### Faire parler le lutin

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

Les commandes!



### Déplacer le lutin

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

## Les Blocs d'Action Essentiels (suite) & Ajout d'Éléments

Presque fini!



### Gérer l'apparence

Le bloc "cacher" fait disparaître le lutin, tandis que "costume suivant" change son apparence.

Dernière étape!



### Mettre en pause

Le bloc "attendre 1 seconde" met en pause l'exécution du script pour une durée déterminée.

### Ajout d'Éléments

Bien joué!



### Ajouter un lutin

Pour ajouter un nouveau personnage, il faut utiliser l'icône en forme de chat dans l'Interface de Scratch.





# مرحبا بكم على منصة مراجعة



**COLLEGE.MOURAJAA.COM**



**NEWS.MOURAJAA.COM**

