



Correction - Programmation Scratch



Composants de l'Interface Scratch

Dans cette section, les termes corrects pour les composants de l'interface sont indiqués en **rouge vif**.

1. La zone où l'on assemble les blocs de code est appelée **espace de travail**.
2. Le personnage ou l'objet que l'on programme est un **lutin (sprite)**.
3. Le panneau où tous les lutins et l'arrière-plan sont listés est la **zone des lutins**.
4. Pour démarrer le programme, on clique sur le **drapeau vert**.
5. L'onglet pour modifier l'apparence d'un lutin est l'onglet **Costumes**.



Concepts de Programmation (QCM)

Les réponses correctes sont marquées en **rouge vif**.

1. Quelle est la fonction principale d'une boucle "répéter" ?
 - a) Changer la couleur du lutin.
 - b) Exécuter un ensemble d'instructions plusieurs fois.**
 - c) Arrêter le programme.
 - d) Créer un nouveau lutin.
2. Quel type de bloc est utilisé pour prendre une décision dans un programme (si... alors...) ?
 - a) Bloc de mouvement.
 - b) Bloc de contrôle.
 - c) Bloc de contrôle (conditionnel).**
 - d) Bloc d'événement.
3. Qu'est-ce qu'une variable dans Scratch ?
 - a) Un son.
 - b) Un type de mouvement.
 - c) Un espace de stockage pour une valeur qui peut changer.**
 - d) Un arrière-plan.
4. Quel bloc permet de faire attendre le programme pendant une durée spécifiée ?
 - a) Aller à (position aléatoire).
 - b) Glisser en (1) secondes.
 - c) Attendre (1) secondes.**
 - d) Dire "Bonjour".



Correspondance des Blocs et Fonctions

Les correspondances correctes sont reliées et indiquées en **rouge vif**.

Blocs	Fonctions
Répéter (x) fois	Boucle (Itération)
Si <condition> alors...	Condition (Structure de contrôle)
Quand le drapeau vert est cliqué	Événement (Déclencheur)
Mettre [ma variable] à (0)	Variable (Affectation)
Créer un clone de [moi-même]	Clonage (Duplication)

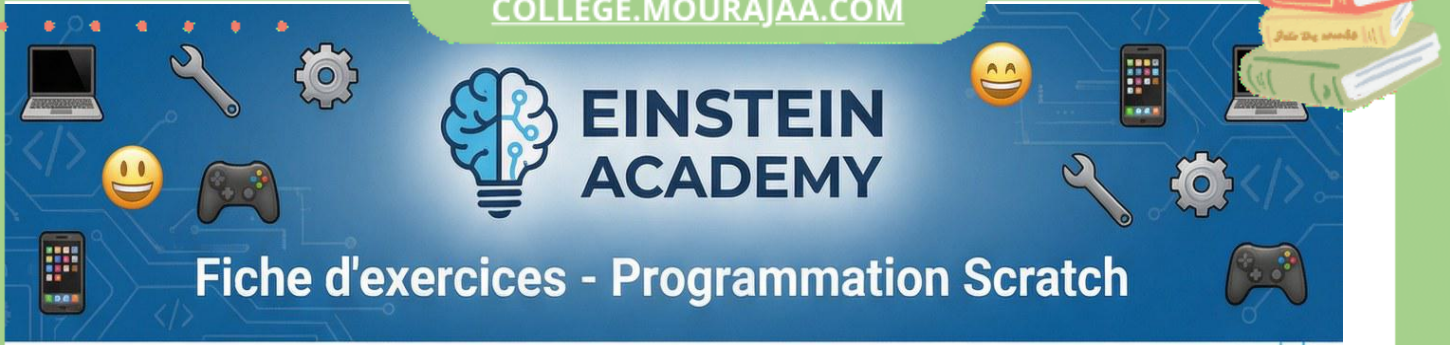


Identification de l'Interface

Identifiez les éléments pointés dans l'image de l'interface Scratch fournie (non représentée mais avec les réponses ci-dessous). Les termes corrects sont en **rouge vif**.

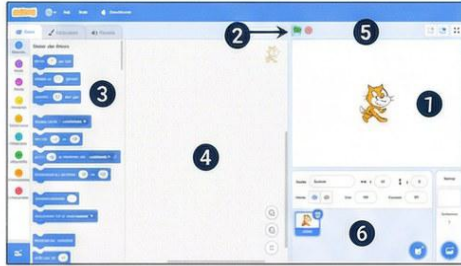
1. L'élément qui représente l'arrière-plan de la scène : **Scène**.
2. La zone où se trouvent les différentes catégories de blocs de code : **Palette de blocs**.
3. Le bouton pour arrêter tous les scripts en cours d'exécution : **Bouton d'arrêt (Stop rouge)**.
4. L'onglet permettant de créer et modifier des sons : **Onglet Sons**.
5. L'indicateur montrant la position X et Y actuelle du lutin : **Coordonnées X et Y**.





Fiche d'exercices - Programmation Scratch

Interface Scratch



1. La zone de contient les lutins et leurs propriétés.
2. Complétez: La zone de contient les blocs de commande.
3. Le résultat du programme s'affiche dans la
4. On assemble les blocs de code dans la

Questions à choix multiples

1. Quelle est la couleur des blocs de mouvement ?
☐ Bleu ☐ Vert ☐ Jaune ☐ Rouge
2. Quel bloc permet de répéter une action indéfiniment ?
☐ Répéter (10) fois ☐ Répéter indéfiniment ☐ Si ... alors ☐ Attendre (1) seconde
3. Que représente le drapeau vert dans Scratch ?
☐ Arrêter le programme ☐ Changer de costume ☐ Démarrer le programme ☐ Créer une variable
4. Quel bloc permet de poser une question et d'attendre une réponse ?
☐ Dire [Bonjour] pendant (2) secondes ☐ Penser à [Hmm...]
☐ Demander [Comment t'appelles-tu ?] et attendre ☐ Cacher

Exercice d'association

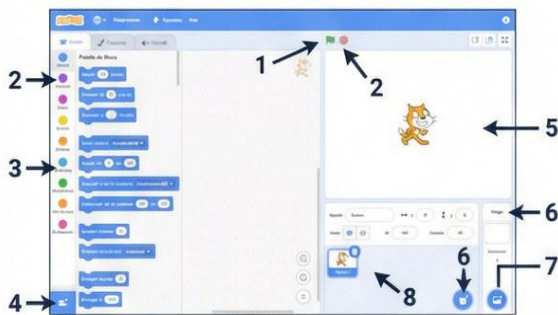
Blocs Scratch

1. Quand le drapeau vert est cliqué
2. Avancer de (10) pas
3. Si couleur rouge touchée alors
4. Créer un clone de moi-même
5. Basculer sur le costume costume2
6. Envoyer à tous message1

Fonctions

- A. Dupliquer le lutin
- B. Démarrer le script
- C. Changer l'apparence
- D. Exécuter si une condition est vraie
- E. Déplacer le lutin
- F. Communiquer entre lutins

Identification des éléments



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

Nom de l'élève : Classe : Date :

مرحبا بكم علي منصة مراجعة



COLLEGE.MOURAJAA.COM



NEWS.MOURAJAA.COM

