



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.

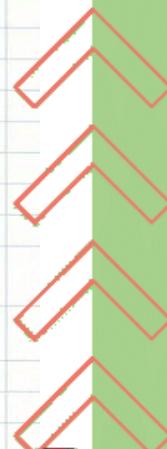
Blocs	Fonctions
Répéter (x) fois	Boucle (Itération)
Si <condition> alors...	Condition (Structure de contrôle)
Quand le drapeau vert est cliqué	Événement (Déclencheur)
Mettre [ma variable] à (0)	Variable (Affectation)
Créer un clone de [moi-même]	Clonage (Duplication)



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.

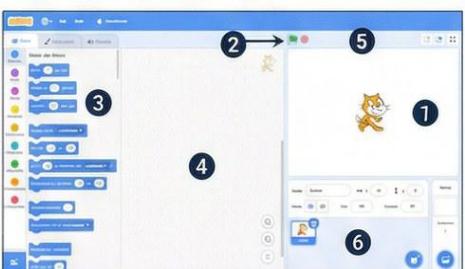
1. L'élément qui représente l'arrière-plan de la scène : **Scène**.
2. La zone où se trouvent les différentes catégories de blocs de code : **Palette de blocs**.
3. Le bouton pour arrêter tous les scripts en cours d'exécution : **Bouton d'arrêt (Stop rouge)**.
4. L'onglet permettant de créer et modifier 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



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

Questions à choix multiples

- Quelle est la couleur des blocs de mouvement ?
 Bleu Vert Jaune Rouge
- Quel bloc permet de répéter une action indéfiniment ?
 Répéter (10) fois Répéter indéfiniment Si ... alors Attendre (1) seconde
- Que représente le drapeau vert dans Scratch ?
 Arrêter le programme Changer de costume Démarrer le programme Créer une variable
- 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

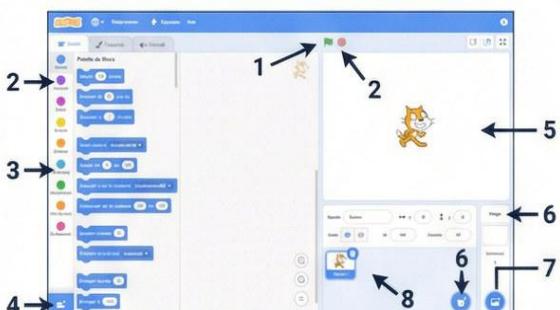
Blocs Scratch

- Quand le drapeau vert est cliqué
- Avancer de (10) pas
- Si couleur rouge alors
- Créer un clone de moi-même
- Basculer sur le costume costume2
- Envoyer à tous message1

Fonctions

- Duplicer le lutin
- Démarrer le script
- Changer l'apparence
- Exécuter si une condition est vraie
- Déplacer le lutin
- Communiquer entre lutins

Identification des éléments



-
-
-
-
-
-
-
-

Nom de l'élève :

Classe :

Date :



مرحبا بكم على منصة مراجعة



COLLEGE.MOURAJAA.COM



NEWS.MOURAJAA.COM

