







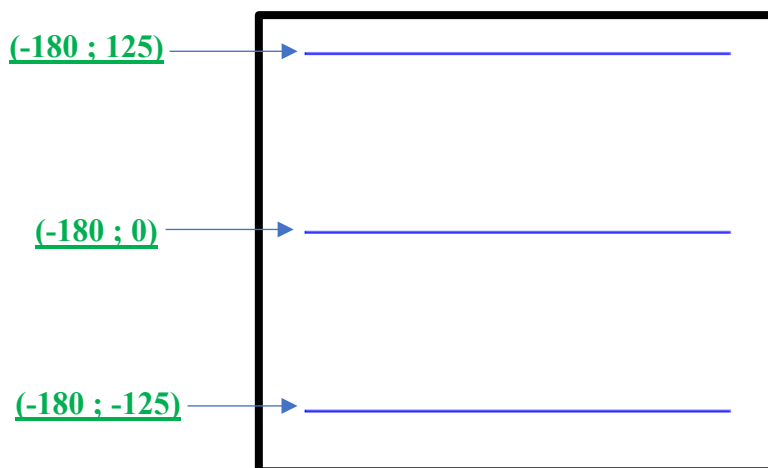


Partie 1 : inscription et bases

- 1) Clique sur le bouton Play  (**inscription Scratch**).
- 2) Tu sais maintenant comment t'inscrire sur le site web de Scratch. Inscris-toi et note tes identifiants à la page 74 de ton cahier de cours.
- 3) Clique sur le bouton Play  (**choix du sprite**)
- 4) Choisis ton sprite.
- 5) Clique sur le bouton Play  (**instruction aller à...**)
- 6) Clique sur le bouton Play  (**instructions dire et attendre**)
- 7) Clique sur le bouton Play  (**en bas, à gauche, etc.**)
- 8) Ecris le programme qui correspond à la vidéo que tu viens de voir.
- 9) Clique sur le bouton Play  (**nommer et enregistrer**)
- 10) Nomme ton programme 4coins et enregistre-le.
- 11) Clique sur le bouton Play  (**ouvrir un nouveau projet**)
- 12) Clique sur le bouton Play  (**sprite en mode trace et dessin sur feuille blanche**)
- 13) Ouvre un nouveau projet et place **les instructions de base du dessin sous scratch** décrites dans la vidéo. Complète ton programme qui, **au clic du drapeau vert**, dessinera la figure ci-dessous. Pour chaque trait, on donne les positions de départ du sprite. **Les segments mesurent 400 px de long.**



- 14) Nomme ton programme 3lignesDroites et enregistre-le.

Je m'évalue :

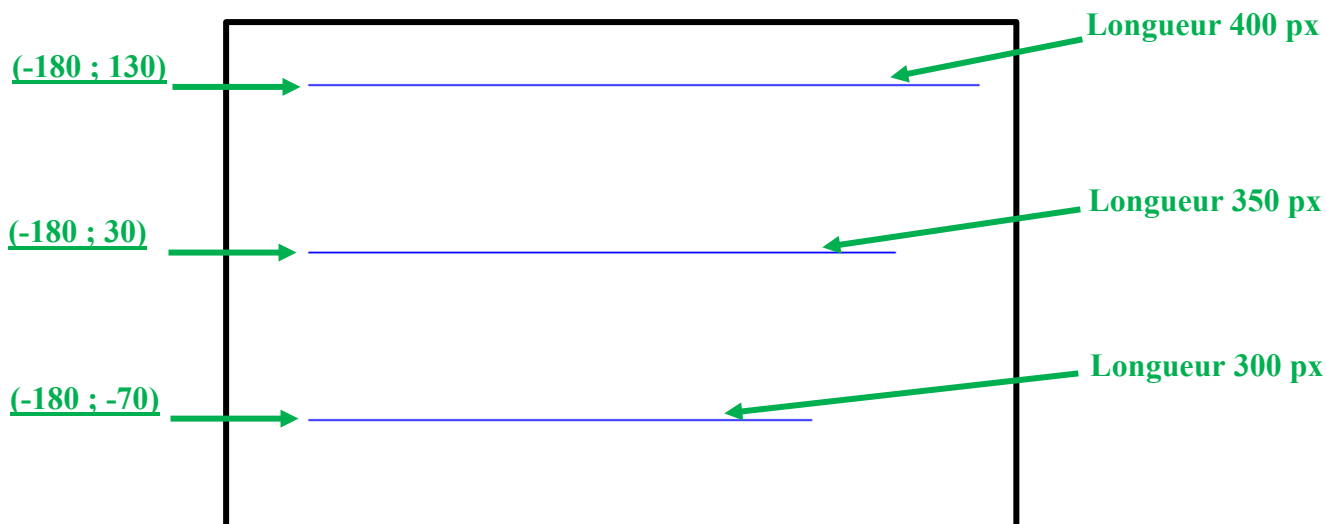
Exercice 1 : (3 points)

Ouvre un nouveau projet et nomme-le TP1 partie1 ex1. Ecris un programme en langage Scratch permettant de réaliser l'animation suivante :




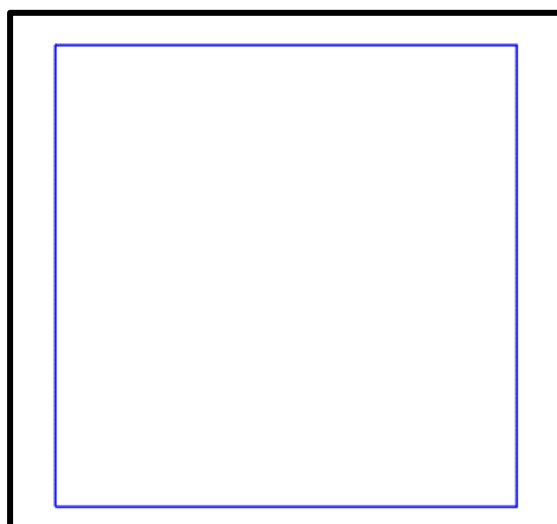
Exercice 2 : (3 points)

Ouvre un nouveau projet et nomme-le TP1 partie1 ex2. Ecris un programme en langage Scratch permettant de dessiner la figure ci-dessous.



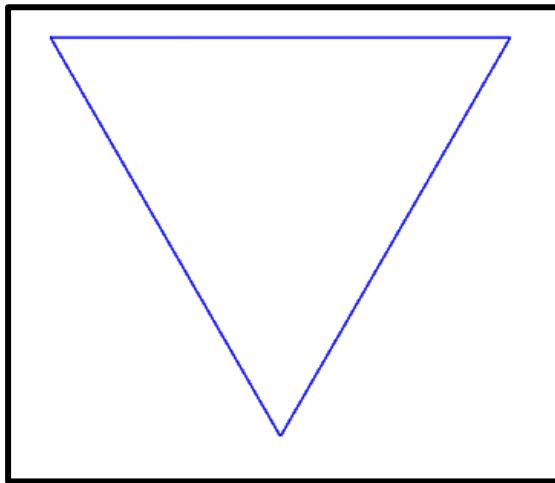
Partie 2 : dessiner avec des boucles

- 1) Clique sur le bouton Play  ([site blockly](https://blockly.games/))
- 2) Clique sur le lien suivant : <https://blockly.games/>
- 3) Effectue les 4 premiers niveaux. Si tu t'en sens capable, effectue tous les niveaux.
 - Si tu as fait tous les niveaux, appelle-moi, tu auras une surprise
 - Si tu bloques (c'est le cas de le dire...), passe à la question suivante.
- 5) a) Ouvre un nouveau projet et place les instructions de base du dessin sous scratch. Nomme-le carréDroit.
b) Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner le carré de côté 350 px ci-dessous (la couleur n'a pas d'importance) :

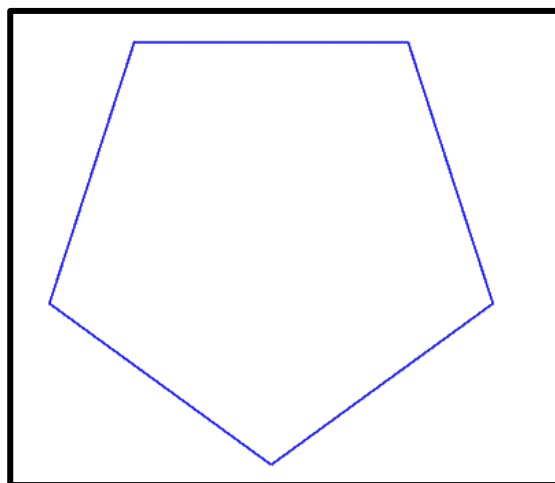


6) Cliquer sur le bouton Play  (**angle et Scratch**)

- 7) a) Ouvre un nouveau projet et nomme-le OneTriangle.
b) Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner le triangle équilatéral de côté 350 px ci-dessous (la couleur n'a pas d'importance) :



- 8) a) Ouvre un nouveau projet et nomme-le pentagone.
b) Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner le pentagone régulier de côté 200 px ci-dessous (la couleur n'a pas d'importance) :

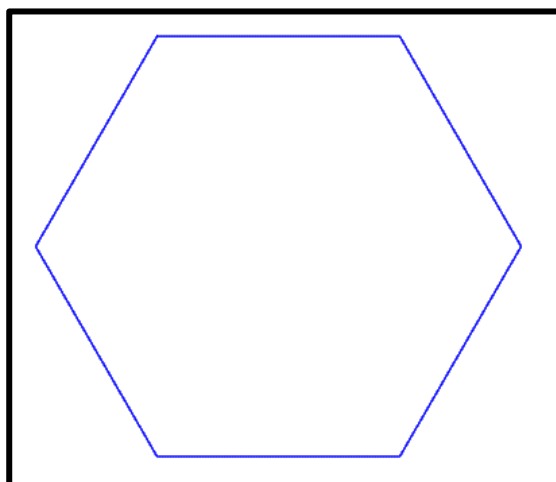


Je m'évalue :

Exercice 1 : (3 points)

Ouvre un nouveau projet et nomme-le hexagone.

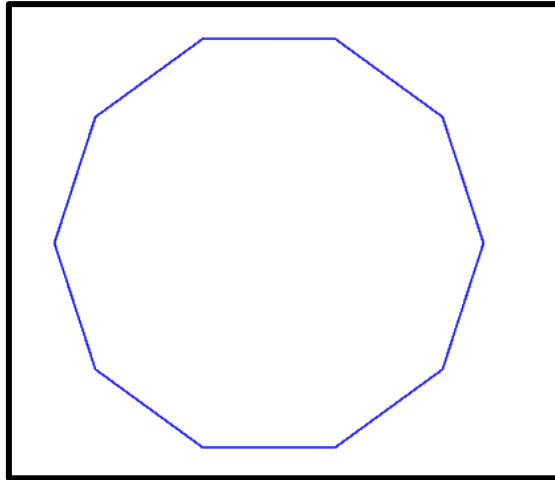
Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner l'hexagone régulier de côté 180 px ci-dessous, puis enregistre-le.



Exercice 2 : (3 points)

Ouvre un nouveau projet et nomme-le décagone.

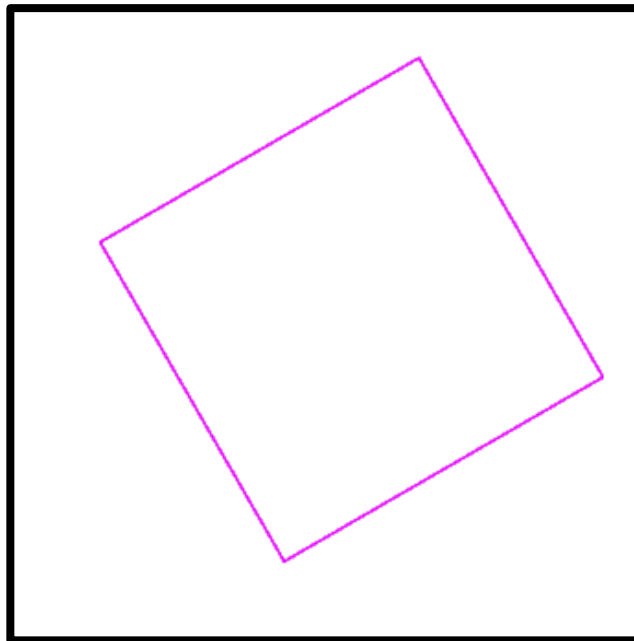
Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner le décagone régulier de côté 100 px ci-dessous, puis enregistre-le.




Exercice 3 : (4 points)

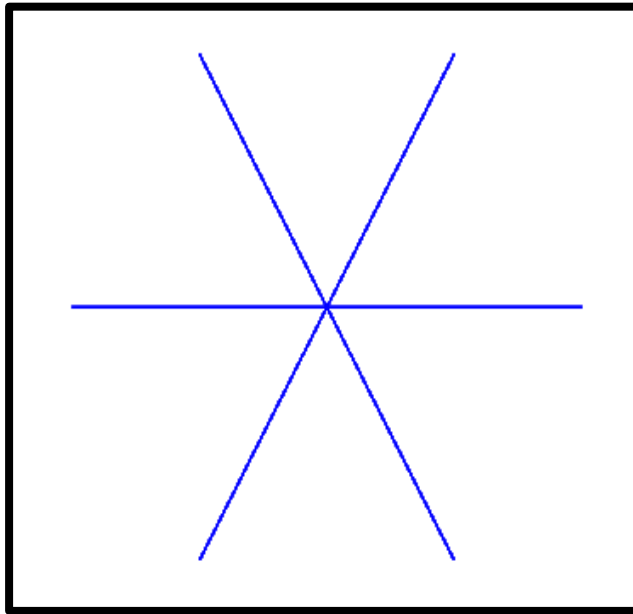
Ouvre un nouveau projet et nomme-le carréPenché.



Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner le carré de côté 230 px ci-dessous, puis enregistre-le. Pense à respecter l'orientation du dessin.






Exercice 4 : (6 points)

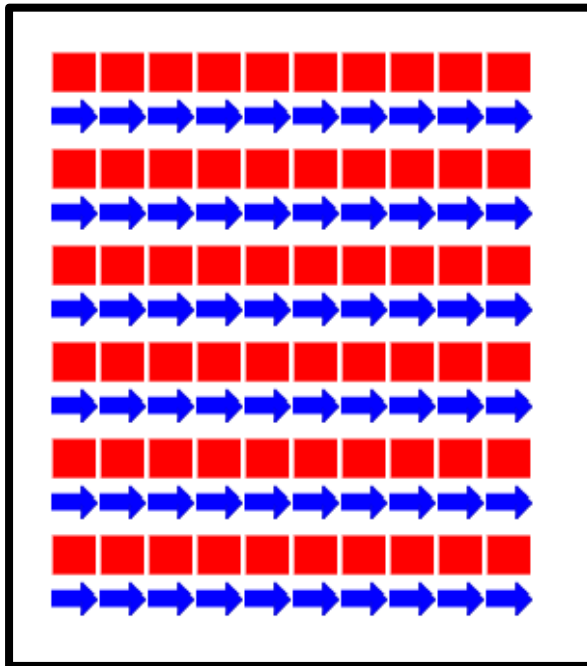
- 1) Clique sur le bouton Play  (**reculer**).
- 2) Ouvre un nouveau projet et nomme-le disqueMulticolore. Ecris un programme en langage Scratch contenant une boucle répéter, permettant de dessiner la figure ci-dessous puis enregistre-le. Les six segments font 150 px de long.



- 3) Clique sur le bouton Play  (**changer de couleur**).
- 4) Clique sur le bouton Play  (**disque multicolore**).
- 5) Modifie le nombre de répétitions et la mesure de l'angle du programme « disque_multicolore » afin qu'il s'exécute comme dans la vidéo puis enregistre-le.

Partie 3 : des boucles dans des boucles dans des boucles dans des ...

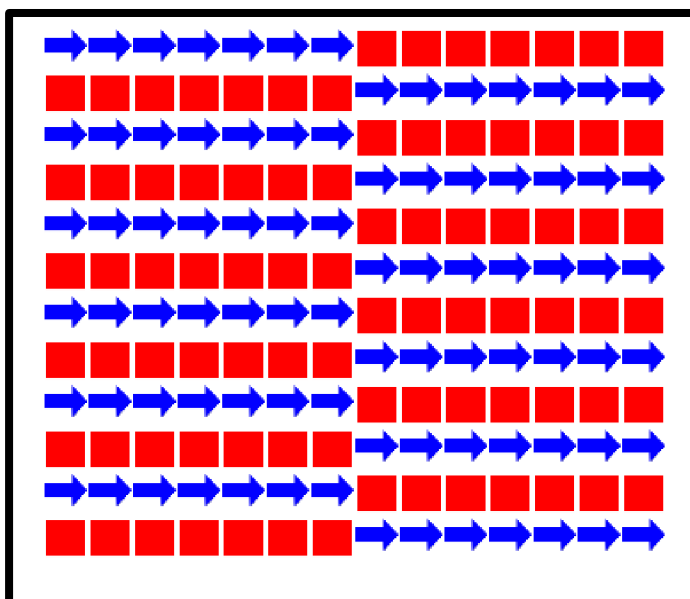
- 1) Clique sur le bouton Play  (**costumes**)
- 2) Clique sur le bouton Play  ==> sprite.
- 3) Clique sur le bouton Play  (**estampiller**).
- 4) Ouvre un nouveau projet et nomme-le motif.
Ecris un programme en langage Scratch contenant deux boucles répéter permettant de dessiner le motif ci-dessous puis enregistre-le.



Je m'évalue :

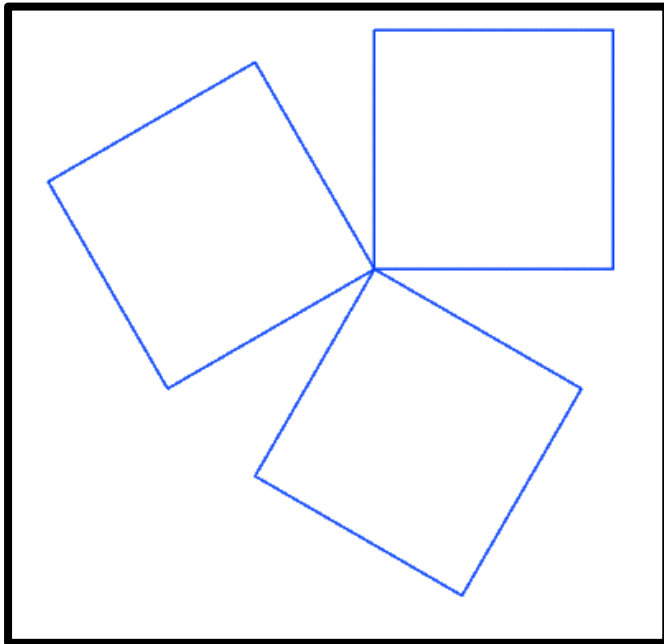
Exercice : (6 points)

Ouvre un nouveau projet et nomme-le TP1 partie3. Ecris un programme en langage Scratch permettant de dessiner le motif ci-dessous.



Partie 4 : des procédures

- 1) Ouvre un nouveau projet et nomme-le spiraleCarree.
Ecris un programme en langage Scratch permettant de dessiner la figure ci-dessous puis enregistre-le. **Les carrés font 145 px de côté.**





Clique pour
lire l'aide 1

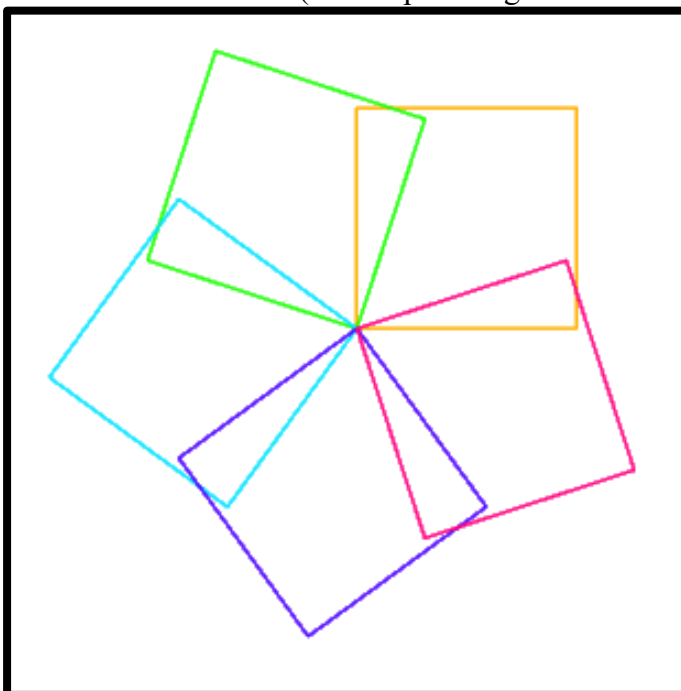
Clique pour
lire l'aide 2

Clique pour
lire l'aide 3



Clique sur la solution,
si tu ne vois pas du tout
comment faire

- 2) Clique sur le bouton Play  (**procédure**)
- 3) Dans le même projet, crée une procédure que tu nommeras carre qui dessine à l'écran un carré de 145 px de côté.
- 4) Clique sur le bouton Play  (**factoriser un code**)
- 5) Factorise le programme de la question 1 en utilisant la procédure carre créée à la question 3.
- 6) Pour obtenir la **spirale de cinq carrés de côtés 100 px** dessinée ci-dessous, modifie :
- le nombre de répétitions ;
 - l'angle après chaque carré ;
 - la taille des côtés des carrés ;
 - la couleur des carrés (tu n'es pas obligé d'avoir les mêmes couleurs que ci-dessous).



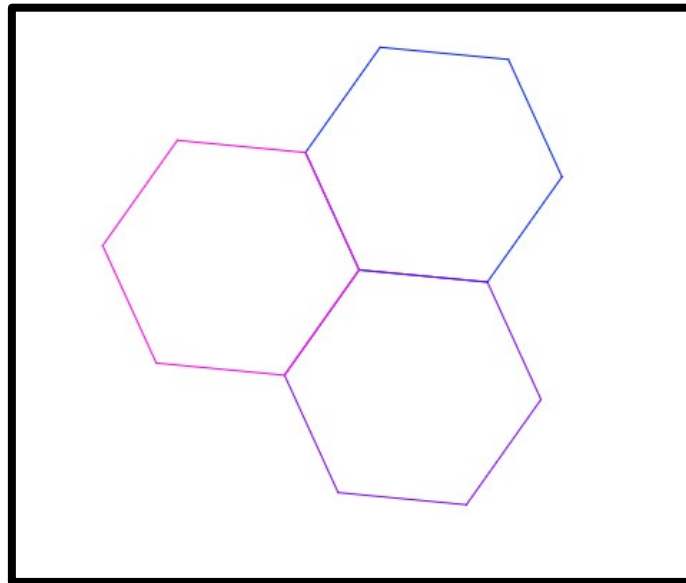
Clique sur la solution,
si tu ne vois pas du tout
comment faire



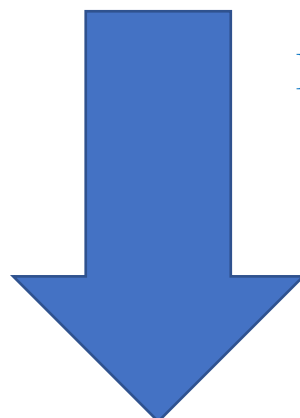
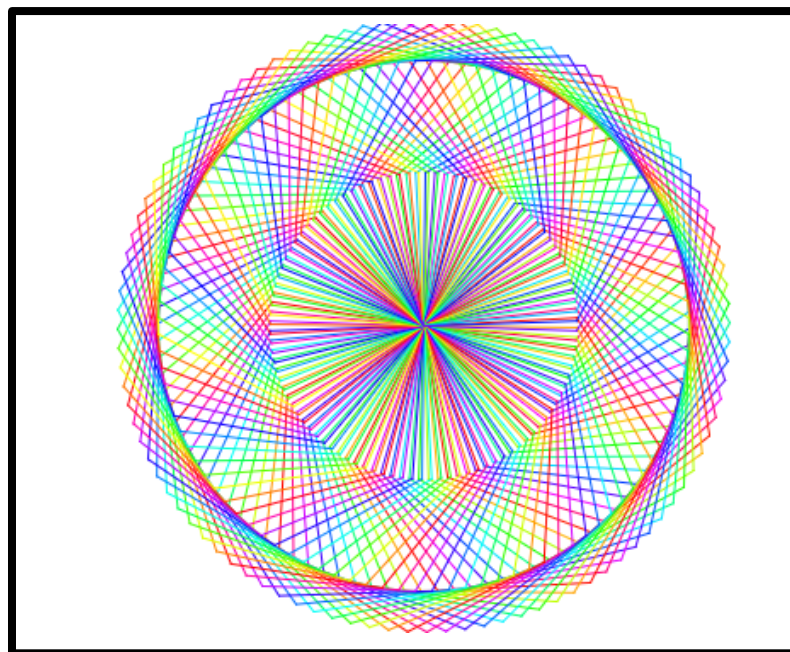
Je m'évalue :

Exercice 1 : (6 points)

- 1) Ouvre un nouveau projet et nomme-le [TP1 partie4 ex1](#). Ecris un programme en langage Scratch permettant de réaliser la rosace ci-dessous. Ton programme devra contenir une procédure au nom bien choisi ainsi que deux boucles répéter.



- 2) Modifie le nombre de répétitions d'une des deux boucles répéter ainsi que la mesure de l'angle correspondant pour obtenir la rosace ci-dessous.



**Dernier exercice
ci-dessous**

Exercice 2 : (6 points)

Ouvre un nouveau projet et nomme-le scieCarree.

Ecris un programme en langage Scratch permettant de dessiner la figure ci-dessous puis enregistre-le. **Les petits triangles sont des triangles équilatéraux de côté 20 px.**

