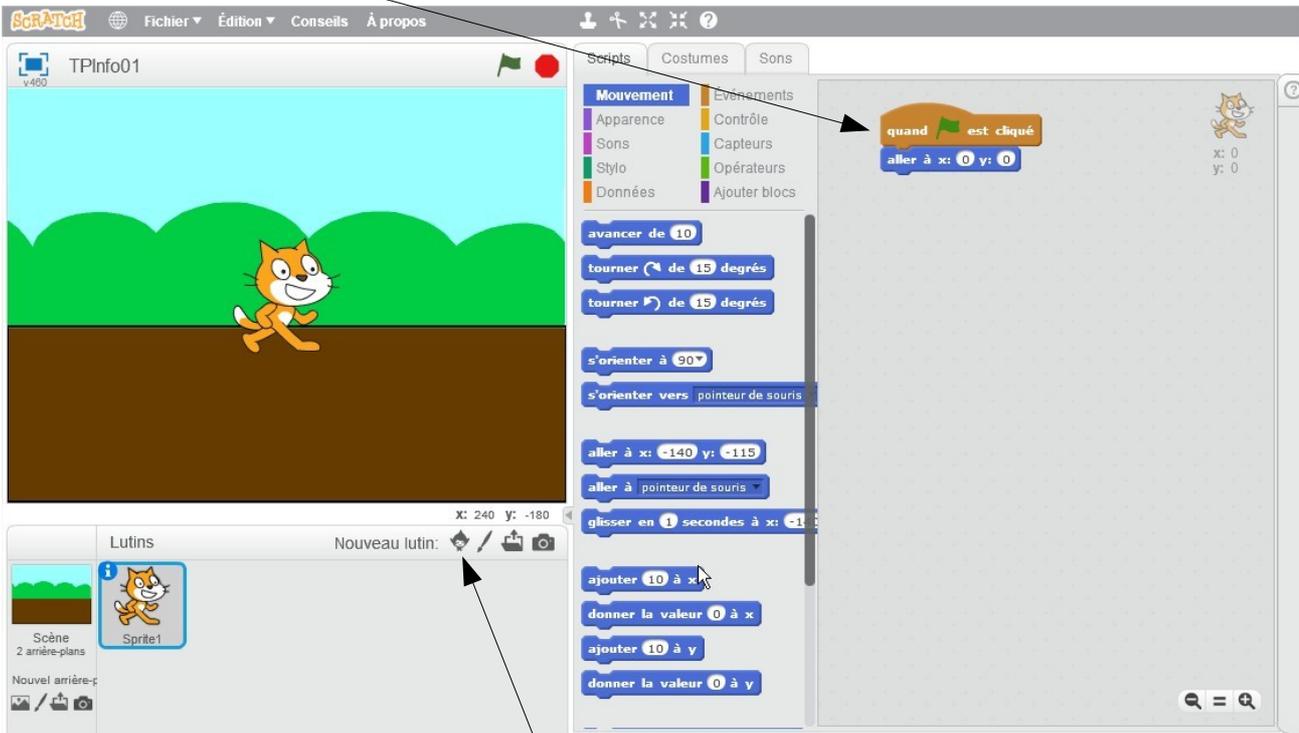


TP informatique n°1 – Découverte Scratch

Partie 1 : 1) Dans le répertoire « Sujets » du répertoire de ta classe ouvrir le fichier *InfoTP01*

Utiliser la commande « Enregistrer sous » du menu « Fichier » du logiciel Scratch pour enregistrer le fichier dans votre répertoire « Documents » en rajoutant vos noms à la suite du nom du fichier.

2) A l'aide de la souris déplacer le chat puis cliquer sur le drapeau vert. Que se passe-t-il ? Essaie encore. Modifier le script du chat pour qu'il se place à l'abscisse -140 et à l'ordonnée -100 quand on clique sur le drapeau vert.



Pour créer un nouveau lutin

Projet n°1 : Lorsqu'on clique sur le drapeau vert ces lutins doivent aussi se placer aux coordonnées voulues.

Lutin	Soleil	Rocher	Arbre	Nuage	Grenouille
Coordonnées	(0 ; 130)	(-110 ; 10)	(130 ; 0)	(-160 ; 120)	(190 ; -120)

Vérification Déplacer tous les lutins puis cliquer sur le drapeau vert pour vérifier qu'ils se replacent correctement

----- Montrer la vérification au professeur quand il est disponible pour valider ce projet -----

Projet n°2 : Une fois tous les lutins dans la position voulue au Projet n°1, lorsqu'on presse la touche **Espace** le nuage doit se déplacer de gauche à droite.

Que se passe-t-il si on modifie la durée du déplacement en secondes ?

Nouveaux blocs à utiliser



----- Montrer la vérification et donner la réponse au professeur quand il est disponible pour valider ce projet -----

Projet n°3 : Une fois tous les lutins dans la position voulue au Projet n°1, lorsqu'on clique sur la grenouille elle saute en l'air puis retombe à sa position de départ.

Nouveau bloc à utiliser



----- Montrer la vérification au professeur quand il est disponible pour valider ce projet -----

Projet n°4 : Une fois tous les lutins dans la position voulue au Projet n°1, lorsqu'on appuie sur la flèche gauche ou droite du clavier le chat doit se déplacer à gauche ou à droite, il doit regarder vers où il avance !

Nouveaux blocs à utiliser



Astuce
Utiliser les menus déroulants des blocs si nécessaire

----- Montrer la vérification au professeur quand il est disponible pour valider ce projet -----

Projet n°5 : Une fois tous les lutins dans la position voulue au Projet n°1, lorsqu'on clique sur la grenouille elle saute 5 fois de suite.

----- Montrer la vérification au professeur quand il est disponible pour valider ce projet -----

Projet n°6 : Une fois tous les lutins dans la position voulue au Projet n°1, le nuage doit se déplacer dans le ciel de gauche à droite, réapparaître à gauche puis recommencer indéfiniment.

La vitesse du nuage doit changer au hasard à chaque passage.

Nouveau bloc à utiliser



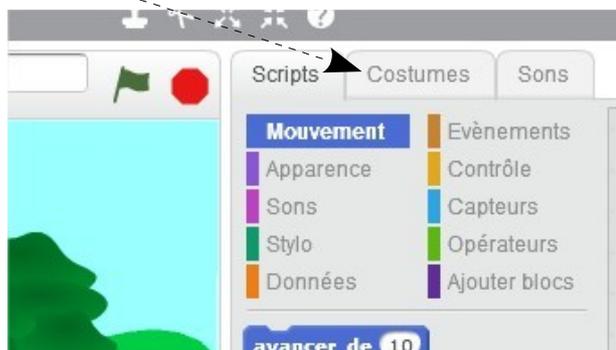
----- Montrer la vérification au professeur quand il est disponible pour valider ce projet -----

Défis supplémentaires : (à toi de fouiller et trouver les blocs à utiliser !!!)

- lorsqu'on clique sur l'arbre, un oiseau apparaît et s'envole dans les airs en disant quelque chose.

- la grenouille tire ou rentre la langue quand on appuie sur la touche **Espace**

pour créer un nouveau costume



- quand le chat touche la grenouille elle se retourne et lui dit bonjour

Nom(s) :

Prénom(s) :

Classe :

Cette partie servira au professeur à valider les différentes étapes du TP informatique

Projet n°1

Projet n°2

Projet n°3

Projet n°4

Projet n°5

Projet n°6

5) Défis supplémentaires oiseau

grenouille 1

grenouille 2

Nom(s) :

Prénom(s) :

Classe :

Cette partie servira au professeur à valider les différentes étapes du TP informatique

Projet n°1

Projet n°2

Projet n°3

Projet n°4

Projet n°5

Projet n°6

5) Défis supplémentaires oiseau

grenouille 1

grenouille 2

Nom(s) :

Prénom(s) :

Classe :

Cette partie servira au professeur à valider les différentes étapes du TP informatique

Projet n°1

Projet n°2

Projet n°3

Projet n°4

Projet n°5

Projet n°6

5) Défis supplémentaires oiseau

grenouille 1

grenouille 2

Nom(s) :

Prénom(s) :

Classe :

Cette partie servira au professeur à valider les différentes étapes du TP informatique

Projet n°1

Projet n°2

Projet n°3

Projet n°4

Projet n°5

Projet n°6

5) Défis supplémentaires oiseau

grenouille 1

grenouille 2