



TP scratch n°1

Découverte du logiciel et premier script.

Classe

Partie 1 découverte.

- 1) Ouvrir le fichier « Scratch TP1 » dans le dossier mathématiques de votre ENT. Les fichiers scratch portent l'extension **.sb2**

Voici une capture d'écran de l'interface du logiciel de programmation scratch avec quelques repères.

The screenshot shows the Scratch 2 Offline Editor interface with several key components highlighted by callouts:

- Menu permettant d'ouvrir et de sauvegarder les fichiers .sb2**: Points to the 'Fichier' menu.
- Scène.**: Points to the stage area where the Scratch cat is visible.
- Bibliothèque de blocks.**: Points to the central block palette.
- Zone de script.**: Points to the script area on the right where a script is being built.
- Script composé de 3 blocks.**: Points to a script containing three blocks: 'quand cliqué', 'avancer de 50', and 'dire Hello! pendant 2 secondes'.
- Blocks disponibles dans la bibliothèque apparence.**: Points to the 'Apparence' category in the block palette.
- Lutin pour lequel on écrit des scripts.**: Points to the 'Lutin1' sprite in the 'Lutins' panel.

- 2) Cliquer sur le drapeau vert. Le lutin exécute le script présent dans la zone de script.
- 3) Remplacer **Hello!** par **bonjour!** dans la zone de saisie du block  puis relancer le script.
- 4) Faire glisser le block  dans la zone centrale pour le faire disparaître.
- 5) Faire glisser et emboîter le block  à la suite puis tester le script.
- 6) emboîter le block  dans la bibliothèque **capteur** en remplaçant **what's your name ?** par **comment vas-tu ?** puis lancer le script.
- 7) Taper la réponse à la demande dans la zone de saisie qui s'ouvre. Cette réponse est stockée jusqu'à la prochaine demande. Pour la réutiliser on utilise le block .

Partie 2 Premier script.

- 1) Faire glisser le script entier dans la zone centrale pour que la zone de script soit vide.
- 2) Ecrire un script tel que :
 - a) Quand la barre espace est cliquée le chat dise **bonjour** et attende **1** seconde.
 - b) Le chat demande **comment vas-tu ?**
 - c) Si la réponse est **bien** alors le chat change 10 fois de costume en attendant 0,3 seconde à chaque fois.
 - d) Sinon le chat pense **jamais content ces élèves.**
- 3) Faire valider le script par le professeur, puis l'enregistrer dans votre **dossier maths** dans **mes documents** sur l'ordinateur.

Partie 3 Premier calcul, première construction.

Exercice 1

Ecrire un script tel que :

- a) On demande un nombre à l'utilisateur.
- b) On ajoute 5 à ce nombre.
- c) Le lutin affiche le résultat.

Exercice 2

Ecrire un script tel que le lutin dessine un carré. Pour ce faire on utilisera les blocks :

