

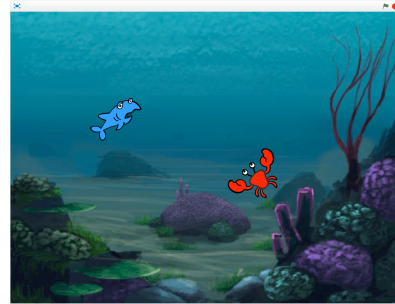
NOM ET PRÉNOM : _____

CLASSE : _____

Activité de découverte de la programmation Scratch

1. Aller sur le site "<http://maths.roussie.net>" et télécharger le fichier "SCR#01 - Requin" accessible depuis le menu "Ressources>T.I.C.E.". Ouvrir le fichier à l'aide du logiciel Scratch. Faire fonctionner le programme et inspecter ses composants :

- a. Scène
- b. Lutins : Scripts et Costumes



2. Décrire et expliquer le fonctionnement du programme.

3. Modifie le programme pour que :
 - Le crabe se déplace plus vite que le requin.
 - Le requin se déplace vers le crabe.
 - Le déplacement du crabe s'arrête lorsque le requin le touche.

Décris et fais valider tes modifications :

4. Que peux-tu proposer pour améliorer le programme et le transformer en un petit jeu ?