


ALGORITHMIQUE - Activité 1


La partie "découverte" permet de s'appropriier les commandes qui seront à utiliser dans Scratch.
La partie "exercice" est le fichier à rendre à la fin de chaque séance.

Découverte

1) On se place dans la catégorie de commandes **Mouvement**.

- Déplacer la commande  dans la zone «**Scripts**».
- Cliquer plusieurs fois sur cette commande (dans la zone «**Scripts**») et observer le lutin (dans la zone «**Exécution des scripts**»).
- Modifier la commande pour que lutin avance de 20.

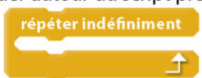
2) On se place dans la catégorie de commandes **Apparence**.

- Déplacer la commande :  dans la zone de script en l'imbriquant sous la première commande.
- Cliquer sur ce bloc de deux commandes. Ce bloc s'appelle un **script**. Observer le lutin dans zone «**Exécution des scripts**».
- Modifier la commande pour que lutin dise «**Bonjour!**».




3) On souhaite faire avancer puis reculer le lutin.
• Réaliser puis tester le script ci-contre.



4) On souhaite à présent faire répéter ces mouvements au lutin.

- On se place dans la catégorie **Contrôle**.
 - Déplacer la commande ci-dessous et l'imbriquer autour du script précédent.
- 
- ```
graph TD
 subgraph Répéter
 A[avancer de 50] --> B[dire En avant! pendant 1 secondes]
 B --> C[avancer de -50]
 C --> D[dire En arrière! pendant 1 secondes]
 end
 E[répéter indéfiniment] --> Répéter
```
- Tester le nouveau script obtenu.

5) On se place dans la catégorie de commandes **Événements**.

- Ajouter la commande  au début du script.
- À présent, il suffit de cliquer sur  en haut de la zone «**Exécution des scripts**» pour exécuter le script et sur  pour l'arrêter.

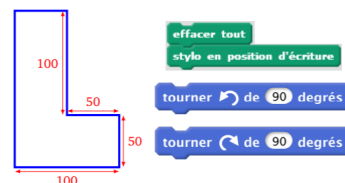
### Script final :



### Exercice à rendre

Écrire un script pour que le lutin trace la lettre "L" en majuscule, avec les dimensions et les indications données sur l'image ci-dessous.

De plus, on attendra 1 seconde entre chaque tracé et il devra y avoir 3 "L" sur la figure finale.



### Après l'exercice

Allez sur : <https://topmaths.fr/?v=unit&ref=SPS1>.

Choisir "Séance 1 : Algoréa - Séquences d'instructions".

Gagner le maximum d'étoiles sur les 8 mini-jeux proposés (il y a 4 niveaux par mini-jeu, mais l'on peut directement faire le niveau 4 étoiles sans passer par ceux d'avant).