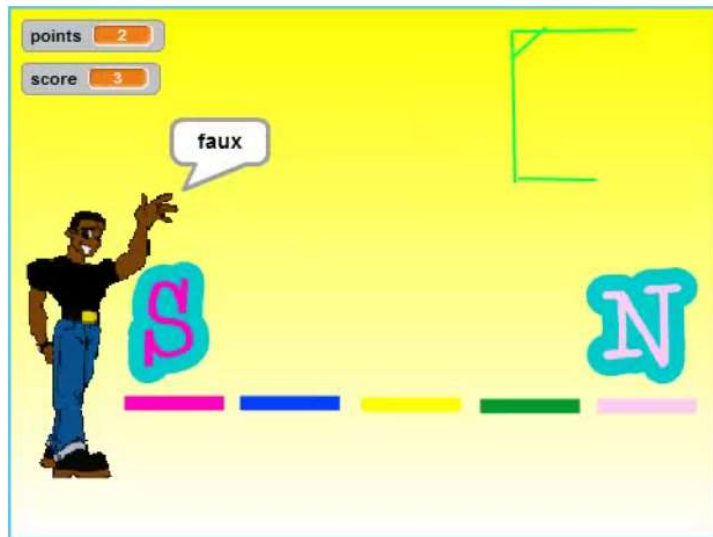
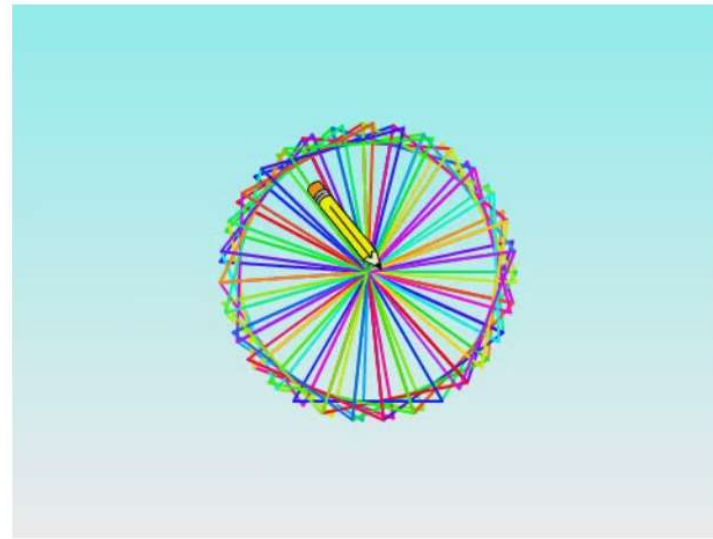


Message à l'intention des élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup>

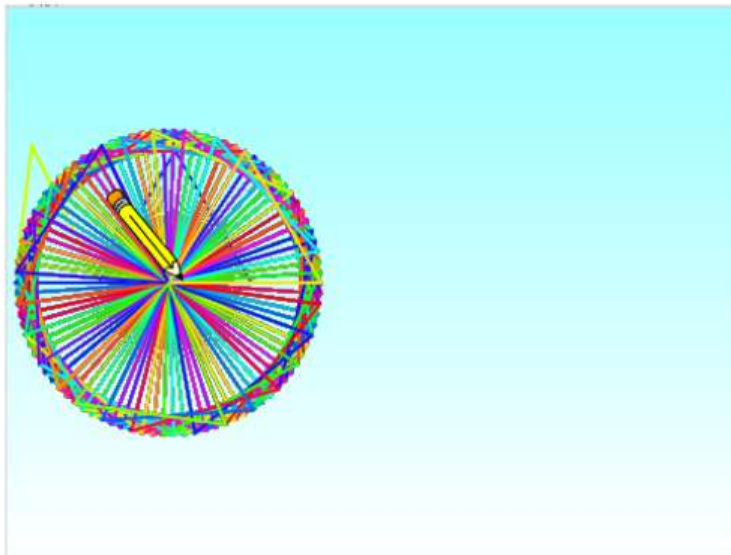
Voici quelques jeux video  
programmés par des élèves avec  
Scratch ...





Message à l'intention des élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup>





x: 240 y: -61

Lutins

Nouveau lutin:    

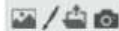


Pencil

Lutin1


Scène  
4 arrière-plans

Nouvel arrière-p:



Mouvement    Événements  
Apparence    Contrôle  
Sons            Capteurs  
Stylo            Opérateurs  
Données        Ajouter blocs

avancer de 10  
tourner ⤴ de 15 degrés  
tourner ⤵ de 15 degrés  
  
s'orienter à 90  
s'orienter vers pointeur de souris  
  
aller à x: -134 y: 0  
aller à pointeur de souris  
glisser en 1 secondes à x: -134  
  
ajouter 10 à x  
donner la valeur 0 à x  
ajouter 10 à y  
donner la valeur 0 à y  
  
rebondir si le bord est atteint  
  
fixer le sens de rotation position

quand  est cliqué  
mettre a à 0  
mettre b à 0  
effacer tout  
relever le stylo  
attendre 1 secondes  
mettre à 50 % de la taille initiale  
s'orienter à 90  
aller à x: -180 y: 0  
demander si vous voulez afficher les triangles tapez 1 si vous voulez faire tourner le tria  
mettre a à réponse  
attendre 1 secondes  
si a = 2 alors  
  répéter indéfiniment  
    ajouter 110 à la couleur du stylo  
    mettre la taille du stylo à 2  
    stylo en position d'écriture  
    avancer de 100  
    tourner ⤵ de 120 degrés  
    avancer de 100  
    tourner ⤴ de 120 degrés  
    avancer de 100  
    relever le stylo  
    tourner ⤴ de 1 degrés  
    tourner ⤴ de 123 degrés

Message à l'intention des élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup>

Se lancer dans la programmation informatique  
en créant un jeu video avec le club Scratch :  
pourquoi pas !

Le club Scratch aura lieu les mardis de 12 h à  
13 h en salle C4.

Inscriptions jusqu'au 08/10 auprès de votre  
professeur de mathématiques ou de M. Tranzer