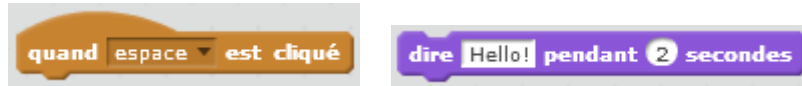


Découverte du logiciel Scratch : la pêche aux instructions

Tâche 1 : Faire dire au lutin « Hello ! » pendant 2 secondes quand la touche « A » est pressée
Faire dire au lutin « Bonjour ! » pendant 3 secondes quand la touche « F » est pressée
Faire dire au lutin « Hola ! » pendant 5 secondes quand la touche « E » est pressée

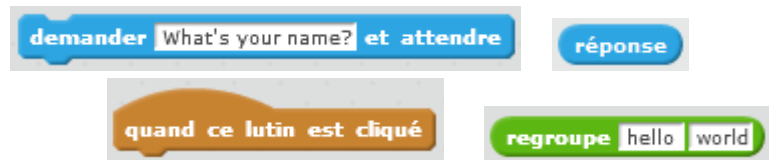
Instructions utiles :



Astuce : Un clic droit sur un script permet de le dupliquer

Tâche 2 : Faire demander au lutin « Comment t'appelles-tu ? » quand le lutin est cliqué.
Faire dire au lutin « Bonjour (*votre prénom*) ? »

Instructions utiles supplémentaires :



Tâche 3 : Faire demander au lutin « Quel est le nom de ton collègue ? »
Faire demander au lutin « Dans quelle ville est ton collègue ? »
Faire dire au lutin « Tu es au collègue (*nom collègue*) à (*nom ville*) »

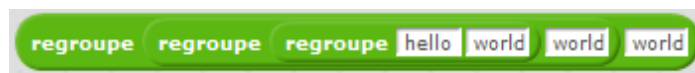
Aide : Comme il y a deux questions posées, il faut créer deux variables qu'on peut nommer par exemple *Collège* et *Ville*.

Pour cela, cliquer sur « créer une variable » dans le menu « Données ».

Instruction utile supplémentaire :



Astuce : on peut enchaîner plusieurs instructions « regroupe »



Tâche 4 : Ecrire un script où le lutin demande un nombre entier puis récite les 10 premiers multiples de ce nombre.

Aide : on peut éventuellement utiliser une boucle et une variable *Nombre* en utilisant les instructions

suivantes :

