

Découverte du logiciel Scratch : la pêche aux instructions suite

Tâche 5 : Ecrire un script où le lutin avance de 150 pixels vers le haut puis revient à sa position initiale.

Instructions utiles :

avancer de 10

aller à x: 0 y: 0

Tâche 6 : Ecrire un script où le lutin trace un carré de longueur de côté 80 pixels.

Instructions utiles :

avancer de 10

tourner de 90 degrés

stylo en position d'écriture

Tâche 7 : Ecrire un script où le lutin trace un rectangle de longueur 200 pixels et de largeur 100 pixels.

Tâche 7 : Ecrire un script où le lutin trace un carré de longueur de côté 80 pixels puis à la suite un rectangle de longueur 200 pixels et de largeur 80 pixels.

Schéma



Tâche 8 : Ecrire un script qui demande deux nombres et indique la somme de ces deux nombres.



Quel est le premier nombre ?



Quel est le deuxième nombre ?

nombre 1 10

nombre 2 9



La somme de 10 et 9 est 19

Attention : Comme il y a deux questions posées, il faut se rappeler de la tâche 3.