

DEFI CRAYON

Vidéos à voir (aident à la prise en main du logiciel et à son utilisation)

A1 Présentation du logiciel : <https://youtu.be/mONxfglfUOg>

A3 Tracer un carré : <https://youtu.be/aeYkWyq21gM>

A4 Tracer un carré en utilisant la boucle répéter : <https://youtu.be/1f3MmWgv1DY>

Objectif de la séance

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis-crayon proposés ci-dessous.

Pour chaque défi :

- Ouvre le fichier fourni par les liens ci-dessous (défi 1 élève.sb2)
- Complète le programme proposé.
- Sauvegarde ton fichier (défi 1 votre_nom.sb2).


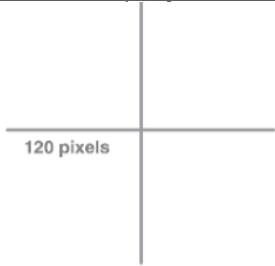
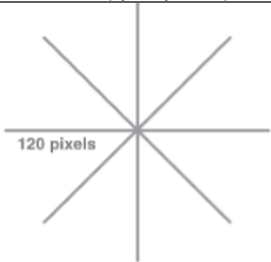

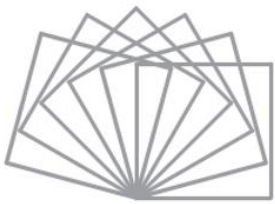
Défis-crayon

Pour chaque défi, une figure grise est déjà présente en arrière-plan.

Le programme est initié.

Tu dois compléter le programme en choisissant les bonnes instructions afin de faire reproduire au lutin la figure proposée.

Tu essaieras d'utiliser le moins d'instructions possible, **sans supprimer le bloc « Réinitialiser »**.

<p>Défi 1 https://scratch.mit.edu/projects/97829592/#editor</p> 	<p>Défi 2 https://scratch.mit.edu/projects/97829647/#editor</p> 
<p>Défi 3 : https://scratch.mit.edu/projects/97829710/#editor</p> 	<p>Défi 4 https://scratch.mit.edu/projects/97829797/#editor</p> 
<p>Défi 5 https://scratch.mit.edu/projects/99228142/#editor</p> 	<p>Défi 6 https://scratch.mit.edu/projects/99228478/#editor</p> 