

XIX



Algorithmie & programmation

1

Blocs Scratch à connaître

Mouvement

- » avancer de 15
- » tourner de ↻ de 45 degrés
- » tourner de ↻ de 30 degrés
- » s'orienter à 90
- » aller à x : 0 y : 0

Apparence

- » dire Hello! pendant 2 secondes
- » dire Hello!
- » penser à Hmm.. pendant 2 secondes
- » penser à Hmm..
- » ajouter 10 à la taille
- » mettre à 100 % de la taille initiale

Stylo

- » effacer tout
- » stylo en position d'écriture
- » relever le stylo
- » mettre la couleur ● pour le stylo
- » ajouter 1 à la taille du stylo
- » choisir la taille 1 pour le stylo

Contrôle

- » attendre 1 secondes
- » répéter 4 fois
- » si alors
- » si alors
sinon
- » répéter jusqu'à

Opérateur

- » +
- » -
- » *
- » /
- » nombre aléatoire entre 1 et 20
- » < / > / =
- » et / ou
- » regroupe coucou les quatrièmes

Capteurs

- » demander Quelle valeur et attendre
- » réponse
- » touche espace ▼ pressé

Données

- » Créer une variable
- » ma variable
- » mettre ma_variable ▼ à 0
- » ajouter à ma_variable ▼ 1
- » montrer la variable ma_variable ▼
- » cacher la variable ma_variable ▼

Événements

- » quand est cliqué
- » Quand espace ▼ est pressé