



Compétence : Mot 4.3 et 6.2

Introduction : Nous allons nous familiariser avec le logiciel Scratch.

PARTIE 1 (Les instructions)

I/ Les instructions : Exo1 : la traversée de la base

- a/ Ouvrir le fichier de programmation Scratch : La traversée de la base
- b/ Faire des tests sur le Rover
 - Cliquer sur le rover pour le sélectionner
 - Tester le bloc avancer avec les valeurs suivantes : 10 puis -10, que constatez-vous ?



- Tester le bloc tourner "à gauche" avec les valeurs 90°, 180°, -90°



1
Angle de départ

2
Angle :

3
Angle :

4
Angle :

- Tester le bloc tourner "à droite" avec les valeurs 90°, 180°, -90°



1
Angle de départ

2
Angle :

3
Angle :

4
Angle :

Remarques ;

1/ La position de départ du Rover est :



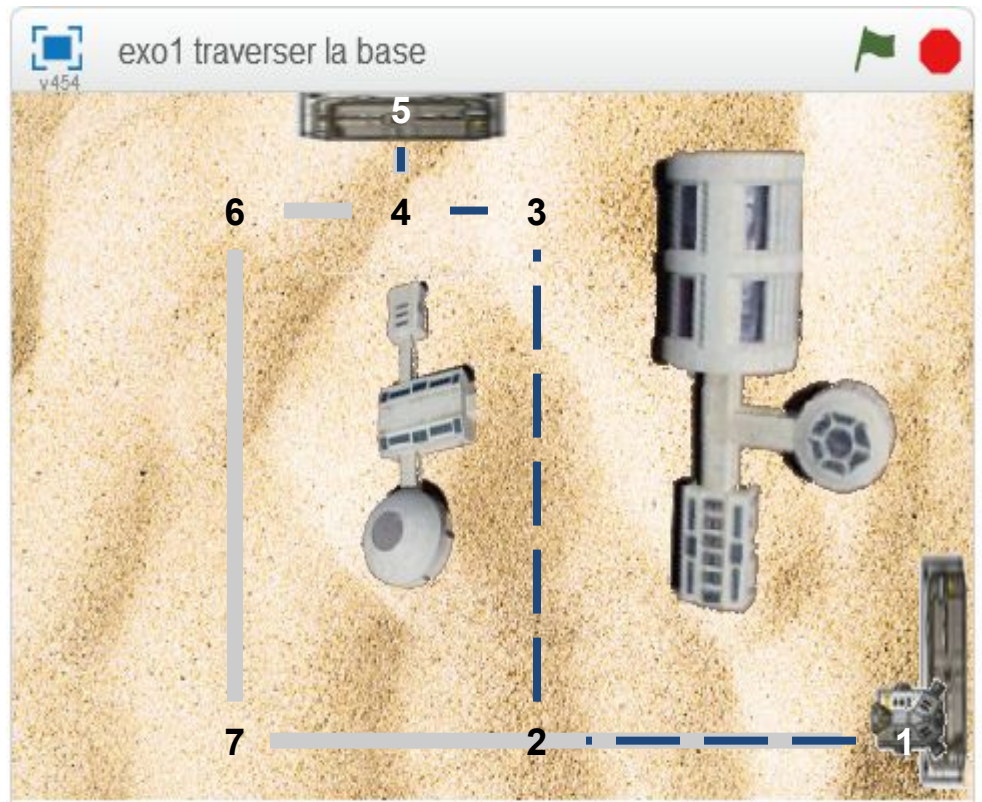
2/Pour charger un fichier dans Scratch en ligne il faut utiliser le menu **Fichier** importer depuis votre ordinateur et après chercher le fichier dans l'arborescence.

3/ Pour sauvegarder son travail dans Scratch en ligne il faut utiliser le menu **Fichier** : sauvegarder sur votre ordinateur, le fichier se télécharge dans le dossier Téléchargement, il faudra ensuite penser à le récupérer et le ranger correctement dans son espace de travail (et peut être aussi le renommer)



-c/ Chercher les distances à parcourir.

- 1 à 2 :
- 2 à 3 :
- 3 à 4 :
- 4 à 5 :



-d/ Programmer sur Scratch

Il faut maintenant programmer sur scratch le déplacement du Rover sur le chemin noir (1-2-3-4-5).

- faire l'algorithme
- Programmer sur scratch le parcours du Rover

Cette brique sert à démarrer un programme



-e/ Exo 1.1 : Retour au garage

Scénario : Une fois arrivé en 5 le rover attend 5s puis rentre au garage en suivant le chemin gris (5-4-6-7-1).

- Compléter l'algorithme
- Programmer sur scratch le retour du Rover

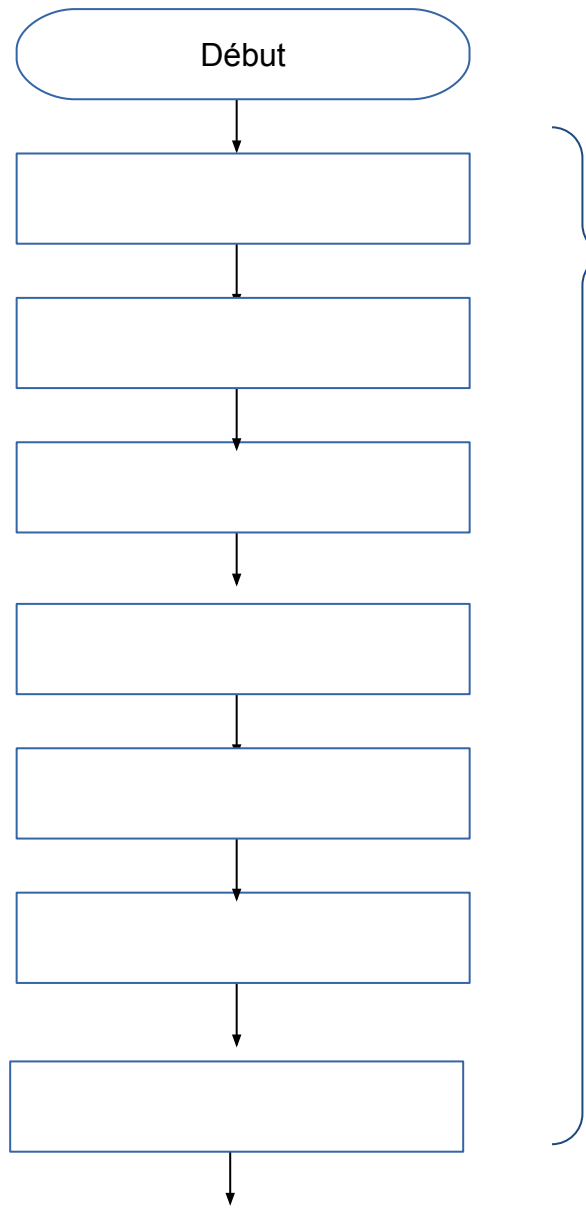
-f/ Pour aller plus loin : utiliser le stylo

Utiliser les briques du stylo pour tracer le chemin fait par le rover (changer la couleur, la taille, etc ...)



(ressources pour le -d/)

Chemin de 1 à 5



Avec le retour de 5 à 1

