

### Activité 1

Programme l'animation suivante :

Utilise les couleurs pour trouver les instructions.

```
quand flag pressé
  aller à x: -200 y: 0
  dire Bonjour! pendant 1 secondes
  dire Je vais traverser l'écran pendant 1 secondes
  aller à x: 200 y: 0
  dire Arrivé! pendant 2 secondes
```

Remplace aller à x: 200 y: 0 par glisser en 1 secondes à x: 200 y: 0

Modifie le programme afin que le chat traverse l'écran de haut en bas.

Insère les instructions :

```
effacer tout
choisir la couleur rouge pour le stylo
stylo en position d'écriture
choisir la taille 3 pour le stylo
aller à x: -200 y: 0
dire Bonjour pendant 1 secondes
```

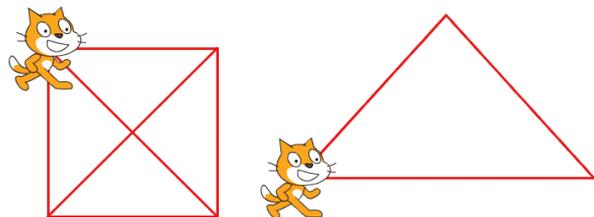
Tu peux diminuer la taille du lutin chat en cliquant sur le bouton



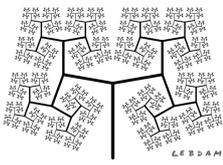
Supprime toutes les instructions "dire..." et complète

```
glisser en 1 secondes à x: 200 y: 0
glisser en 1 secondes à x: 200 y: -100
glisser en 1 secondes à x: -200 y: -100
glisser en 1 secondes à x: -200 y: 0
```

Modifie les déplacements afin d'obtenir les figures ci-dessous.  
Le chat est au départ à la position (-180 ; -100).



Enregistre ton projet ([scratch\\_activite1](#))



## Activité 2

Crée un nouveau projet.

Efface le lutin par défaut



et choisis le lutin **Ball**

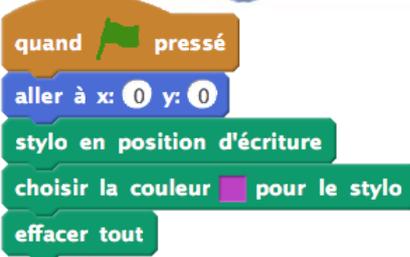


Place, à l'aide de la souris, le lutin Ball au centre de la scène.

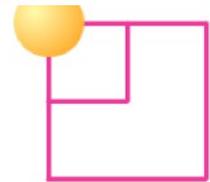
Tu disposes maintenant des instructions suivantes



et des instructions



Construis avec ces instructions la figure suivante :

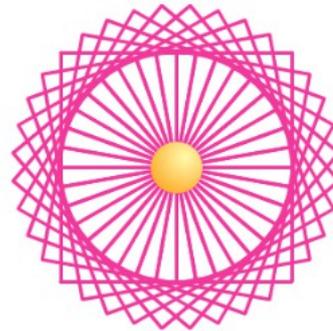


### Un défi maintenant !

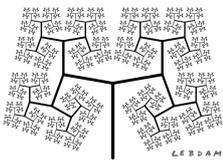
À l'aide des instructions supplémentaires



crée la figure suivante →



Enregistre ton projet (*scratch\_activite2*)



### Activité 3

Crée un nouveau projet.

Efface le lutin par défaut et choisis le lutin **Arrow1** :



Puis crée le code ci-contre :

```
quand  pressé
stylo en position d'écriture
effacer tout
choisir la couleur  pour le stylo
choisir la taille  pour le stylo
```

Que faut-il ajouter avant l'instruction *stylo en position d'écriture* afin de positionner le lutin au centre de la scène ?

```
quand  est pressé
s'orienter à 
avancer de 
```

Teste ton programme avec la touche flèche droite.

**Complète le programme afin que ton lutin puisse se déplacer dans toutes les directions.**

Lorsque ton lutin se déplace, il dessine un trait. On souhaite qu'il puisse lever ou baisser le crayon quand on lui demande.

```
quand  est pressé
stylo en position d'écriture

quand  est pressé
relever le stylo
```

Crée des écouteurs permettant de changer la couleur et l'épaisseur du stylo.

Enregistre ton projet (*scratch\_activite3*)