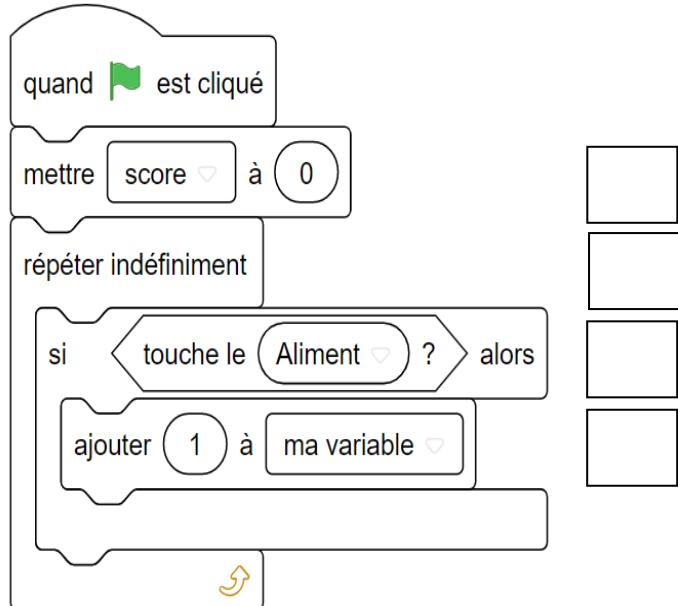


Nom & PrénomCLASSEN°

Note _____
20

Partie I (5 points)

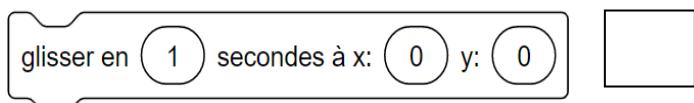
1/ En touchant l'aliment le score ne change pas ,trouver l'erreur puis corriger la ?



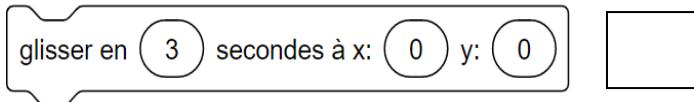
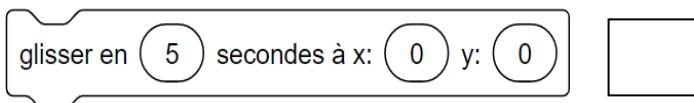
Correction

. /3pts

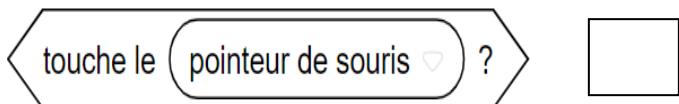
2/ Cocher le bloc permettant de faire le glissement le plus lent



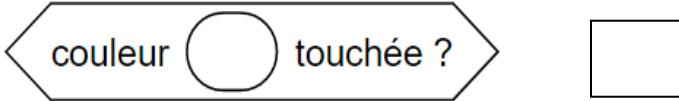
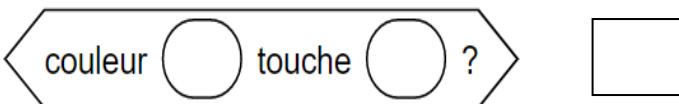
. /1pts



3/ Lorsqu'on a besoin de toucher un sprite multicolore il est préférable d'utiliser :

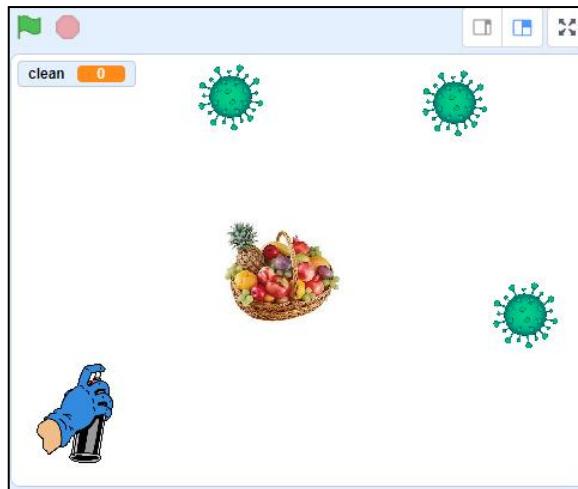


. /1pts



Partie II (15 points)

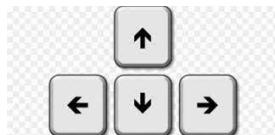
- Lancer scratch3 et importer le fichier « Devoir.sb3 » du bureau



. /2pts

- Dans cet exercice on se propose de d'utiliser un désinfectant pour éliminer les virus :

- Programmer le sprite « **déinfectant** » à se déplacer à l'aide des 4 flèches du clavier

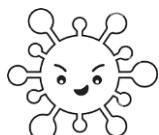


. /4pts

- Créer une variable nommée « **clean** »

. /2pts

- Programmer les sprites « **virus** » tout en vérifiant les conditions suivantes :



Si le virus touche le désinfectant alors { il disparait
On ajoute 1 à « clean » } . /3 pts

- Programmer le sprite « **désinfectant** » tout en vérifiant les conditions suivantes :



{ Si désinfectant touche Aliments alors il revient à la position initiale
aller à x: -170 y: -120

Si « clean »=3 alors dire « voilà ! tout est propre maintenant ! »
dire voilà! tout est propre maintenant }

. /4 pts

