

EP: Mnihla
Enseignante : KASTALLI Inès
Classe : 8 <sup>ème</sup> année

## Test N°2

Année scolaire : 2022/2023

Date : Novembre 2022

Durée : 30mn

Nom & Prénom ..... 8eme .....

10

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

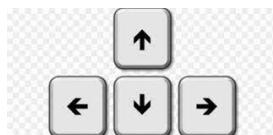


- Dans cet exercice on se propose de déplacer un aspirateur dans une pièce pour aspirer la poussière existante :

1. Programmer le sprite « **aspirateur** » à se déplacer à l'aide

. /2 pts

des 4 flèches du clavier



2. Créer une variable nommée « **clean** » . /1pts

3. Programmer les sprites « **poussière** » tout en vérifiant les conditions suivantes :



Si la poussière touche l'aspirateur alors { elle disparait  
On ajoute 1 à « clean » } . /3 pts

4. Programmer le sprite « **aspirateur** » tout en vérifiant les conditions suivantes : . /4 pts



Si l'aspirateur touche la table alors il revient à la position initiale

aller à x: -183 y: -128

Si « clean »=4 alors dire « voilà ! tout est propre maintenant »

dire voilà! tout est propre maintenant