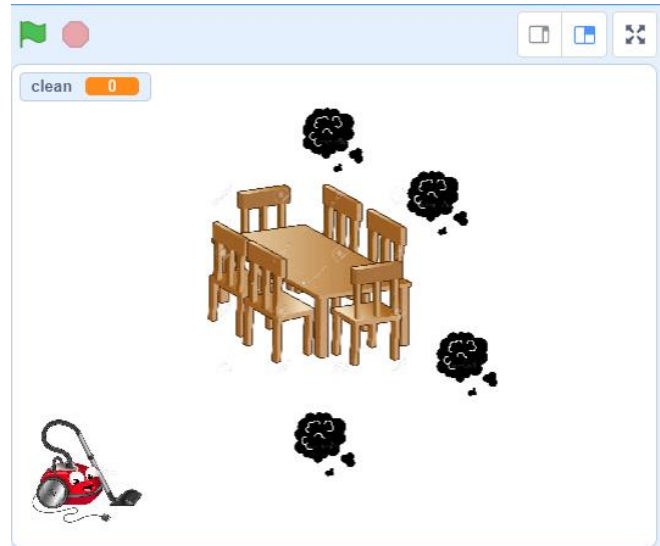


EP: Mnihla	Test N°2	Année scolaire : 2022/2023
Enseignante : KASTALLI Inès		Date : Novembre 2022
Classe : 8 ^{ème} année		Durée : 30mn

Nom & Prénom	8eme
.....	

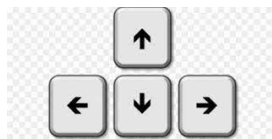
10

- 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 des 4 flèches du clavier

. /2 pts




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 disparaît
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 }