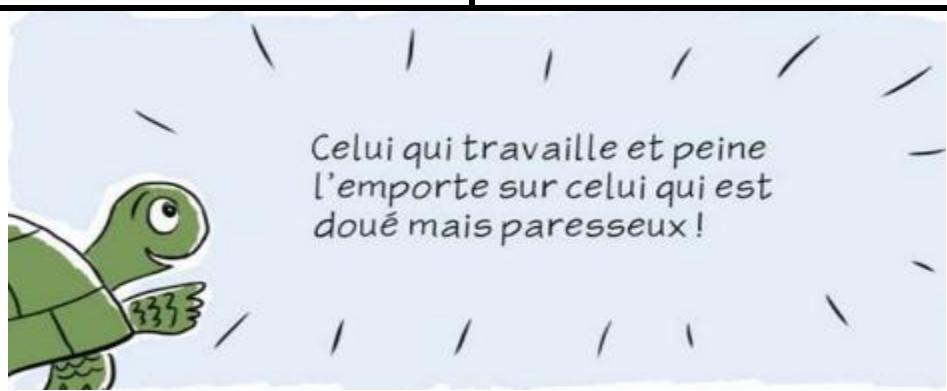


Etude de cas :

Un élève désire préparer un projet d'histoire animée : « le lapin et la tortue », en utilisant le langage Scratch.

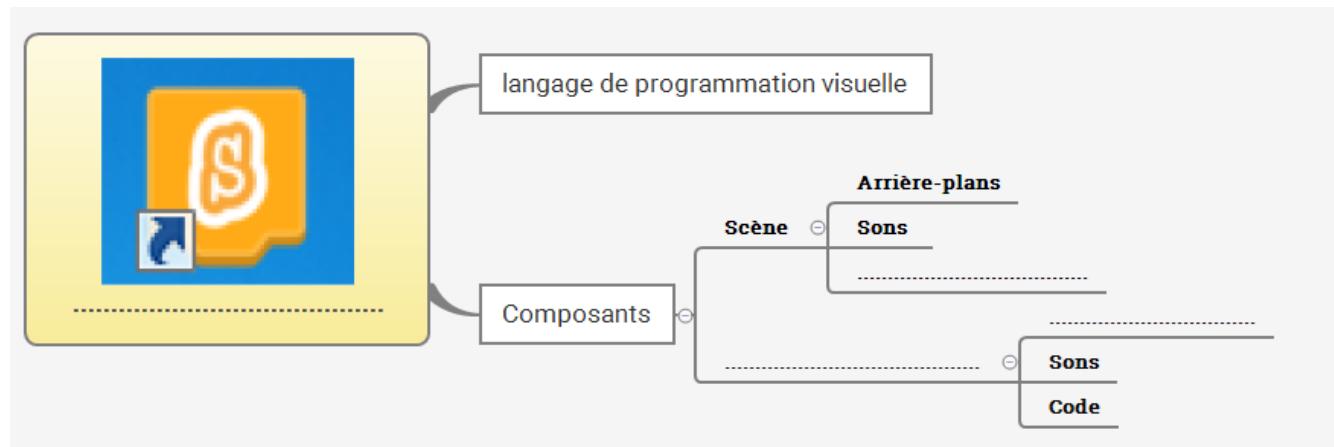
L'histoire se compose des scènes suivantes :



1/ Compléter la carte mentale relative au langage Scratch par un mot de la liste suivante :

(4 points)

Code	Scratch	Costumes	Sprite
------	---------	----------	--------



2/ Après la préparation des arrière-plans et des sprites (personnages), on passe au codage.

Compléter la réponse en associant chaque instruction avec son rôle. (3 points)

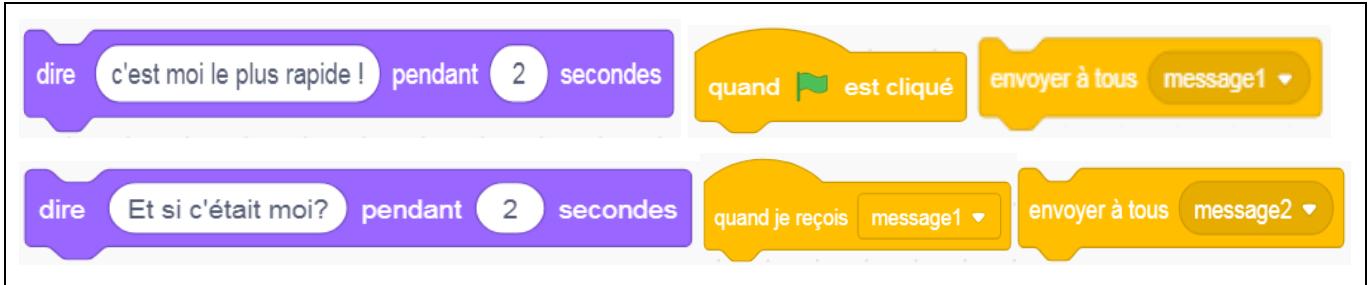
Instruction	
a	quand est cliqué
b	quand l'arrière-plan bascule sur
c	costume suivant
d	basculer sur l'arrière-plan
e	envoyer à tous
f	quand je reçois

Rôle	
g	Envoyer un message au cours d'un dialogue
h	Passer l'arrière-plan à la scène suivante
i	Passer le Sprite à l'apparence suivante
j	Recevoir un message au cours d'un dialogue
k	Démarrage du programme
l	Organiser l'apparition des Sprites dans une nouvelle scène

Réponse
a + .
b + .
c + .
d + .
e + .
f + .

3/ Pour démarrer le programme, on passe directement à la scène 1. Ecrire le code correspondant en utilisant les instructions du tableau précédent de la question 2. (1.5 points)

4/ le tableau suivant représente des instructions d'aide.



En s'aidant de ces instructions, écrire le code du dialogue correspondant à chaque sprite dans la Scène 1. (6 points)

Lapin	Tortue

5/ Après avoir fini le code de toutes les scènes qui restent, on doit enregistrer le fichier.

Numéroter les étapes d'enregistrement suivantes : (2.5 points)

Etapes	N°
Saisir le nom du fichier	
Ouvrir le menu « Fichier »	
Ouvrir le dossier de destination	
Cliquer sur le bouton « Enregistrer »	
Choisir la commande « Sauvegarder sur votre ordinateur »	

6/ Mettre une croix devant la réponse convenable pour quitter un fichier. (1 point)

Leave	<input type="checkbox"/>
Stay	<input type="checkbox"/>

7/ Corriger les affirmations de cet élève concernant le langage Scratch : (2 points)

a- Pour ouvrir un fichier scratch, on utilise la commande « Nouveau ».

.....
b- Pour cacher un sprite, on utilise l'instruction « montrer ».

 **Bon travail** 