

Nom et Prénom : ..... Classe : 7 base..... Groupe : .....

### 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 :



Scène 1



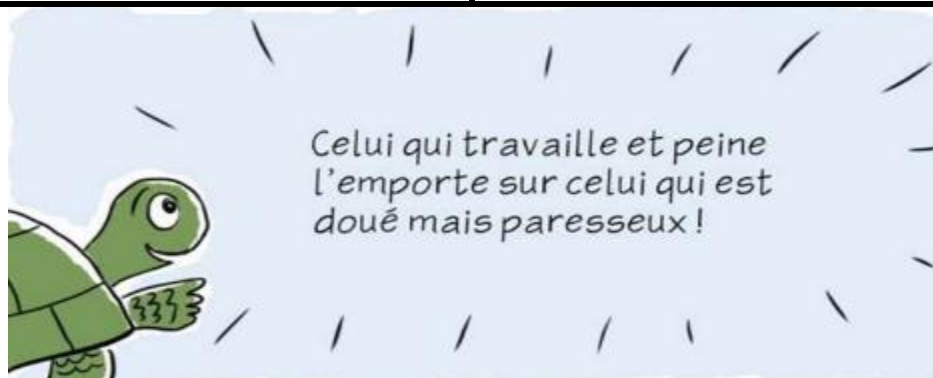
Scène 2



Scène 3



Scène 4

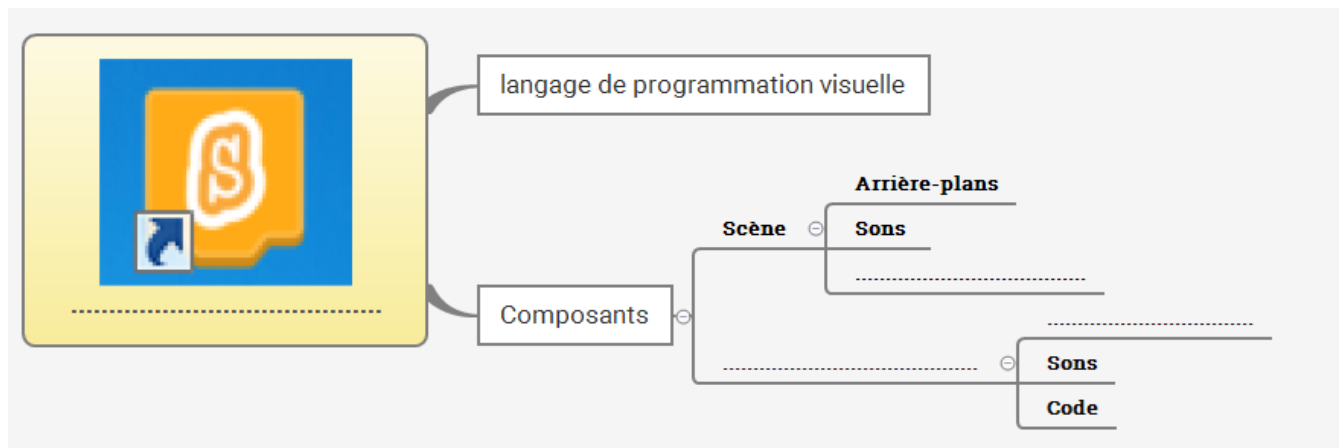


Scène 5

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		Rôle	Réponse
a	quand  est cliqué	g Envoyer un message au cours d'un dialogue	a + .
b	quand l'arrière-plan bascule sur scène1 ▼	h Passer l'arrière-plan à la scène suivante	b + .
c	costume suivant	i Passer le Sprite à l'apparence suivante	c + .
d	basculer sur l'arrière-plan scène1 ▼	j Recevoir un message au cours d'un dialogue	d + .
e	envoyer à tous message1 ▼	k Démarrage du programme	e + .
f	quand je reçois message1 ▼	l Organiser l'apparition des Sprites dans une nouvelle scène	f + .

3/ Pour démarrer le programme, on passe directement à la scène 1. Ecrire le code correspondant en utilisant les instructions du tableau précédant 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)**

<b>Etapes</b>	<b>N°</b>
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)**

<b>Leave</b>	
<b>Stay</b>	

**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* 