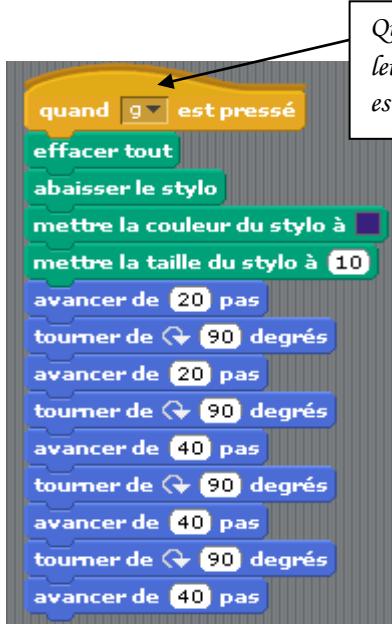


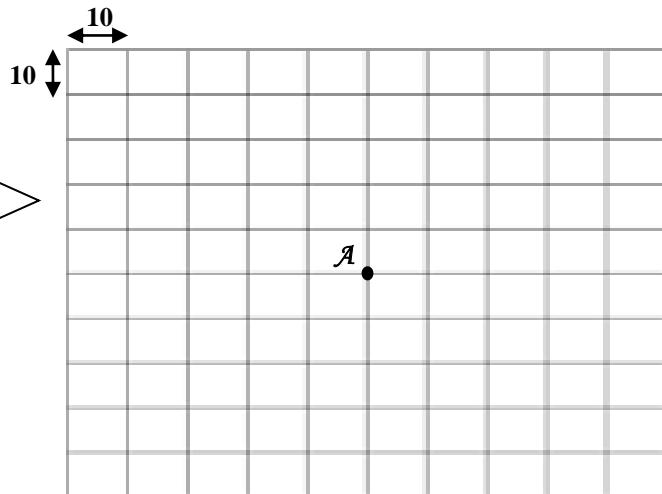
**Devoir de synthèse N°2****Année scolaire : 2018/2019****Date : 18/05/2019****Durée : 45 min****Note : ..... /20**

Rana, Nour et Samir sont passionnés par la programmation avec Scratch. Ils décident de programmer un logo.  
Aides les à réussir les missions suivantes :

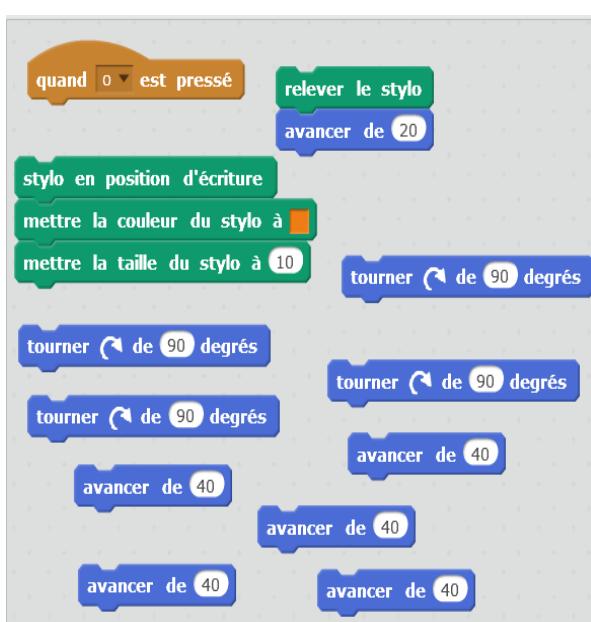
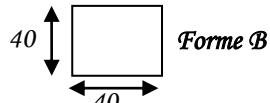
**Bârème****Atelier n°1 : (partie théorique)**

Quand la  
lettre « G »  
est pressée

**Mission 1**  
Rana cherche sur Internet le **Script A** : aide la à tracer la forme  
**A** obtenue à partir du point **A**:

**Script A****Forme A****Atelier 1****Mission 1**  
4 pts**Mission 2**

Samir se rappelle des instructions du script qui permet de tracer la forme carrée B ci-contre. Réécris les instructions dans l'ordre correct pour obtenir le script B :

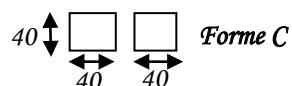
**Les instructions du script B**

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....
- 10-.....
- 11-.....
- 12-.....
- 13-.....
- 14-.....
- 15-.....

**Script B****Mission 2**  
3,75pts

**Mission 3**

Nous déduis le code qui permet de tracer la forme C ci-contre.  
Complète le script C suivant :



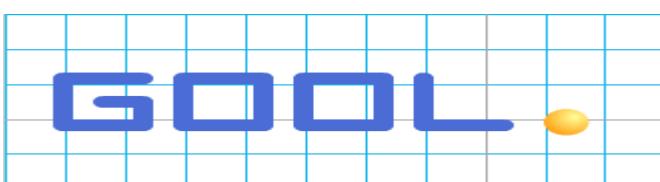
Quand la lettre « O »  
est pressée

**Script C**

**Mission 3**  
2,5pts

**Atelier n°2 : (partie pratique)****Atelier 2**

- 1- Lance le logiciel Scratch 2.
- 2- Ouvrir le script « GOOL .sb2 » qui se trouve sur le bureau.
- 3- Supprime le lutin « chat scratch ».
- 4- Complète un 3ème script pour dessiner le logo suivant :



- 5- Enregistre ton travail sous bureau: \partie\_pratique\_devoir\_synthèse\_2\ nom\_prenom.sb2

2 pts