

Programmer avec Scratch : Se déplacer dans un labyrinthe

Objectif de la séance :

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis proposés ci-dessous.

Vidéos utiles :

Installation et présentation du logiciel : <https://www.youtube.com/embed/TgULIJQxFog?rel=0>

Déplacement du lutin dans un labyrinthe : <https://www.youtube.com/embed/HBLVlbKpAAE?rel=0>

Défis : Tu essaieras d'utiliser le moins d'instructions possible.

Défi 1 :

<https://scratch.mit.edu/projects/97784952/#editor>

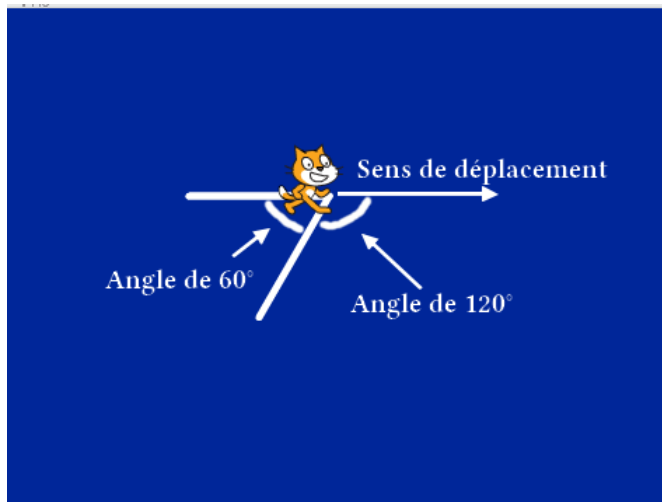


Défi 2 :

<https://scratch.mit.edu/projects/99404659/#editor>



Les angles et Scratch



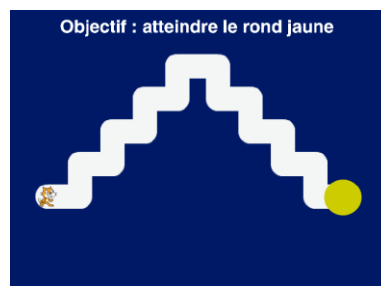
Le lutin tourne d'un angle par rapport à son sens de déplacement :

Pour obtenir un angle de 60° dans un tracé de figure,

le lutin doit tourner de 120° ($180^\circ - 60^\circ$)

Défi 3 :

<https://scratch.mit.edu/projects/97784921/#editor>



Trace écrite possible pour les élèves

Un **programme** est une suite ordonnée d'instructions qui indique la démarche à suivre pour atteindre un objectif fixé.

