

Technologie – 6ème	Thème 3 – Les outils du numérique au collège	
Sqyrob	Les bases du logiciel scratch 2	
Compétences	D5	• Comprendre le fonctionnement des outils numériques et les utiliser.

Mission 1 :

Créer un programme pour que le lutin se déplace lorsque le drapeau est cliqué.

Mission 2 :

Créer un programme pour que le lutin se déplace de droite vers la gauche lorsque le drapeau est cliqué.

Mission 3 :

Créer un programme pour que le lutin se déplace de bas vers le haut lorsque le drapeau est cliqué.

Mission 4 :

Créer un programme pour que le lutin se déplace indéfiniment puis qu'il rebondisse lorsqu'il atteint le bord en disant Hello lorsque le drapeau est cliqué.

Mission 5 :

Créer un programme afin que le lutin se déplace lorsque le joueur utilise les flèches gauche et droite du clavier.

Mission 6 :

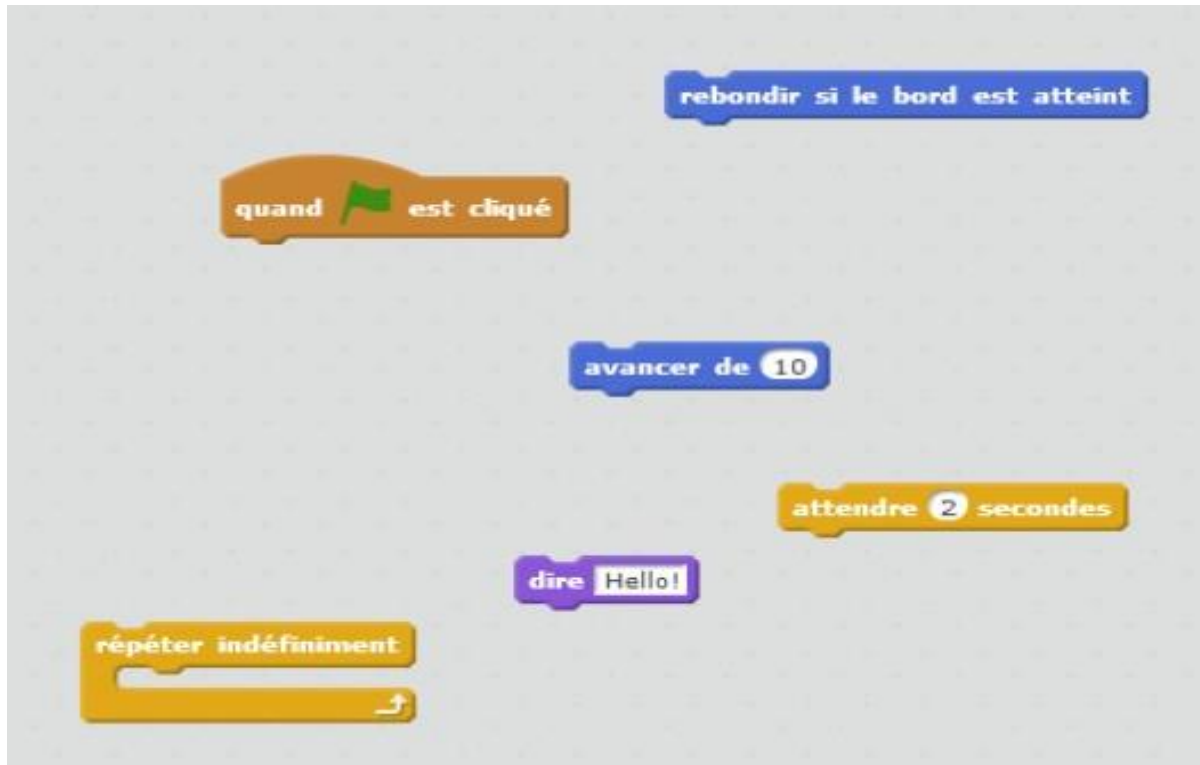
Créer un programme afin que le lutin se déplace lorsque le joueur utilise les flèches gauche et droite du clavier et qu'il bascule de costume.

Mission 7 :

Créer un programme afin que le lutin se déplace lorsque le joueur utilise les flèches gauche, droite, haut et bas du clavier.

Aide : Mission 4

Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.



Aide : Mission 5

Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.

