

Classe : 8eme B ...

Durée : 1 H

Devoirs de synthèse n°1



Nom : Prénom : N° :

Exercice 1



Sami et Maria réalisent un jeu vidéo, avec le logiciel de programmation Scratch, dans le quel un robot fait disparaître des fantômes en les touchant. Voici l'écran de travail qu'ils obtiennent :

compléter les légendes de l'écran avec les mots suivants : *script, lutins, blocs d'instruction*.

Donner le nombre de lutins présents dans ce programme.

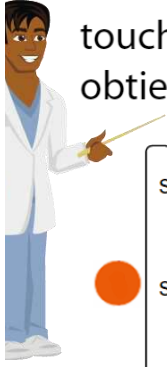
.....

Donner le nom de la rubrique dans laquelle se trouve le bloc d'instruction **avancer de 10**.

.....

Donner le nom de l'Évènement qui permet d'activer le déplacement du robot.

.....



Sofiane souhaite réaliser un script permettant au chat de dire « J'ai chaud ! » lors touche du rouge et « J'ai froid ! » lorsqu'il touche du bleu. Voici son script et ce obtient sur la scène. **Arranger** les scripts au dessous ?

si alors

sinon

répéter indéfiniment

quand est cliqué

dire

dire

touche le

.....

.....

.....

.....

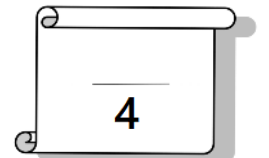
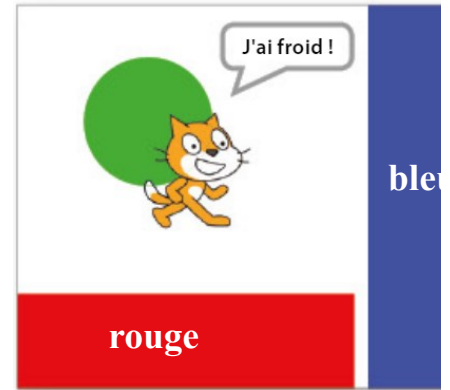
.....

.....

.....

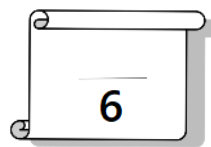
.....

.....



Exercice 5  

Un programme, un jeu dans lequel il déplace son personnage avec les flèches du clavier. Il ne veut pas que son personnage sorte de l'écran. Il décide de ramener le lutin en position [0, 0] qu'il touche le bord. Il écrit le script suivant :



quand la touche est pressée

si alors

aller à x: y:

sinon

avancer de pas

compléter la phrase suivante à l'aide du script ci-dessus et de ce que souhaite obtenir :
 lorsque la flèche de droite est pressée, si le lutin touche , alors le lutin se met en position . sinon le lutin avance de pas.

Le bloc finit par un point d'interrogation. Il s'agit donc d'une question. Quelles sont les réponses possibles à donner à cette question ?

.....

Et quelles sont les actions réalisées en fonction des réponses à la question précédente.

.....

.....