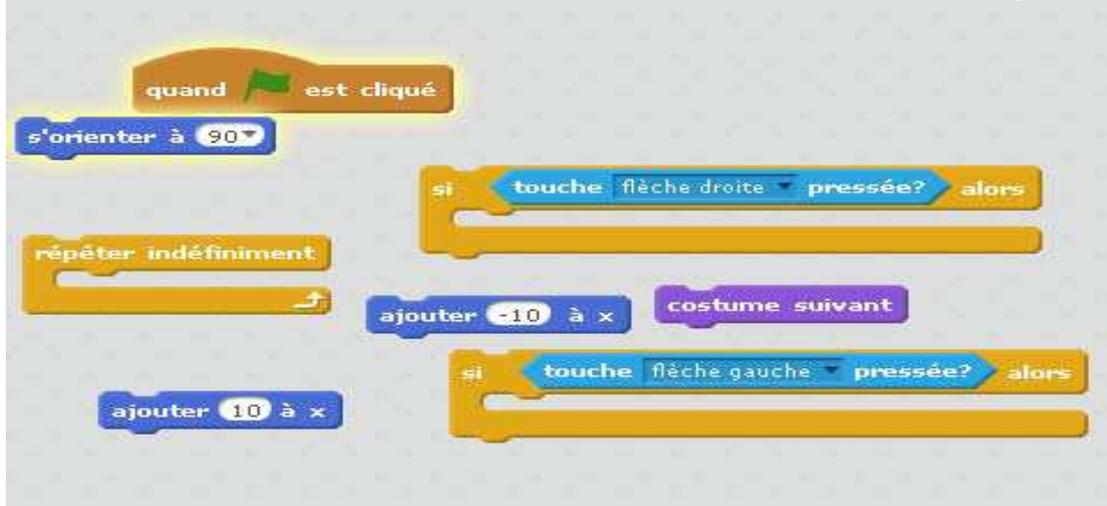


- 6- Pour ajouter un lutin à partir de la bibliothèque scratch on doit choisir l'icône n°(1 point)
- 7- Pour dessiner un nouveau lutin: choisir l'icône n° ... (1 point)
- 8- Pour dessiner un arrière plan on utilise l'icône n° ... (1 point)
- 9- Pour importer l'arrière plan depuis un fichier cliquer sur l'icône n°(1 point)
- 10- Pour utiliser un arrière plan de la bibliothèque scratch l'icône n°(1 point)
- 11- pour tester le programme scratch choisir l'icône n°(1 point)
- 12- Afin d'arrêter le programme choisir l'icône n°(1 point)

Attention : certaines icônes ne font pas partie des reponses.

Grace à vous, Ahmed a réussi à répondre aux questions, il veut maintenant passer à la pratique, il veut Créer un programme afin que le lutin se déplace en utilisant les flèches gauche et droite du clavier + changer costume.

Malek lui propose les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme :



Mission 3 : Aider Ahmed à organiser ces instructions : (5 points)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Je sais bien que vous êtes capables de faire un bon devoir et d'avoir de bonnes notes

Je vous aime



Mme Amira

