

Classe : 7eme B ...  
 Durée : 45 Min  
 Date : .... Mai 2019

**Devoirs de synthèse n°3**



Nom : ..... Prénom : ..... N° : .....

**Exercice 1** ...../6pts

Sami et Maria réalisent un jeu vidéo, avec le logiciel de programmation Scratch, dans lequel 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.

```

    quand [drapeau] est cliqué
    dire "Salut" pendant 2 secondes
    dire "Je m'ennuie..." pendant 2 secondes
  
```

```

    quand [drapeau] est cliqué
    attendre 3 secondes
    dire "Et moi donc..." pendant 2 secondes
  
```

```

    quand [a] est pressé
    répéter 2 fois
      répéter 3 fois
        jouer le son "miaou" jusqu'au bout
      attendre 1 secondes
    attendre 1 secondes
  
```

Combien de temps dure ce programme ?

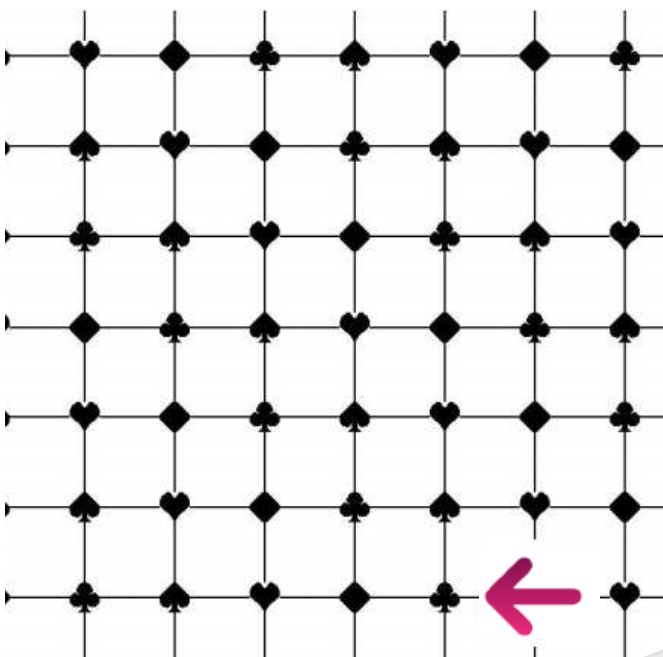
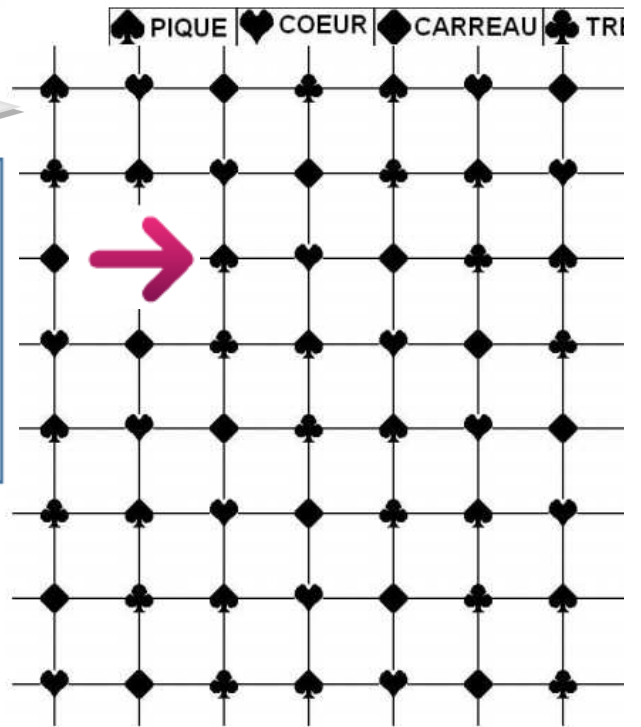
Combien de fois le chat va-t-il miauler ?

**Exercice 3** Appliquer les consignes de l'algorithme, dessine le flèche dans sa position finale

Algorithme : ...../4pts

```

    REPETE 2 FOIS
      Avance de 2 cases
      Tourne d'un quart de tour à droite
      Avance de 1 case
      Tourne d'un quart de tour à gauche
  
```



Algorithme : ...../4pts

```

    Avance de 1 cases
    REPETE 3 FOIS
      Avance de 1 case
      Tourne d'un quart de tour à droite
      Avance de 1 case
      Tourne d'un quart de tour à gauche
    Avance de 2 cases
  
```