

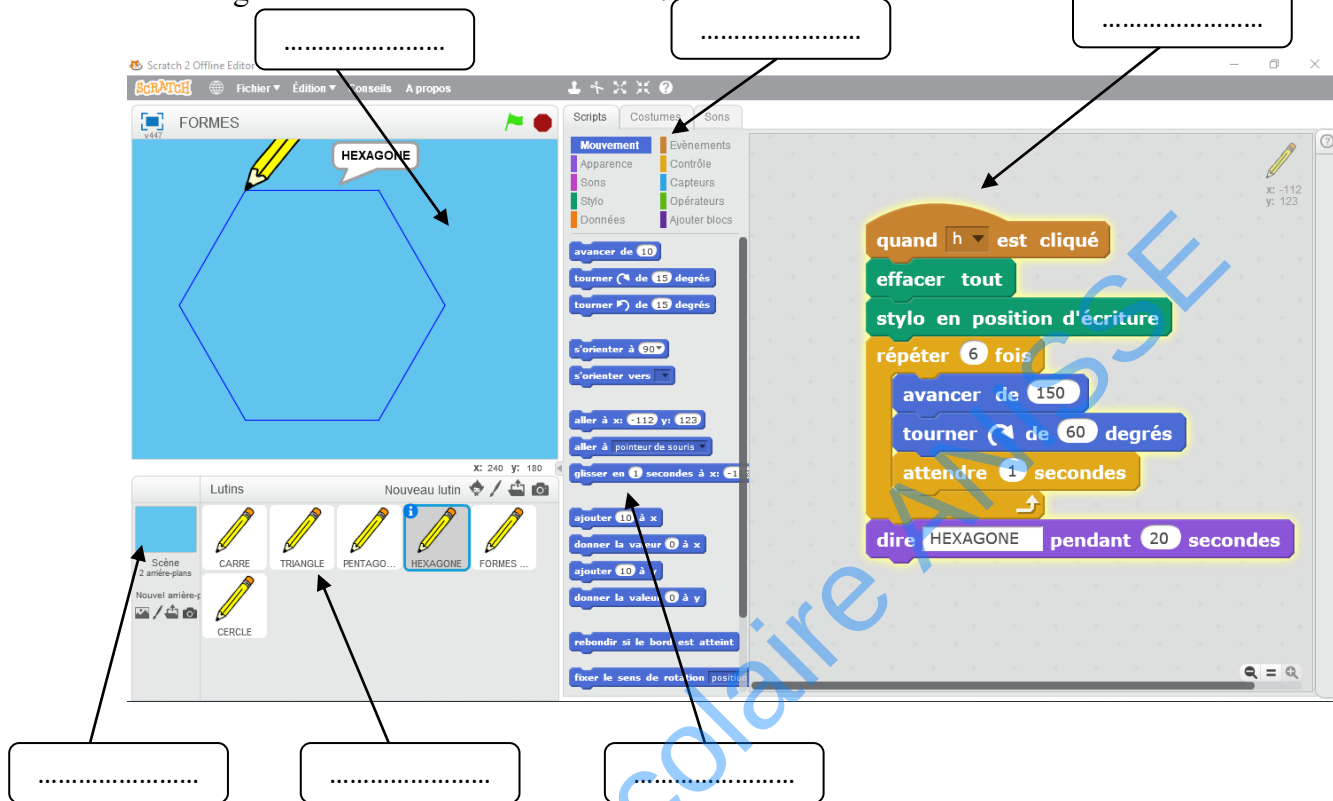
Nom & Prénom :

Année scolaire : 2018/2019

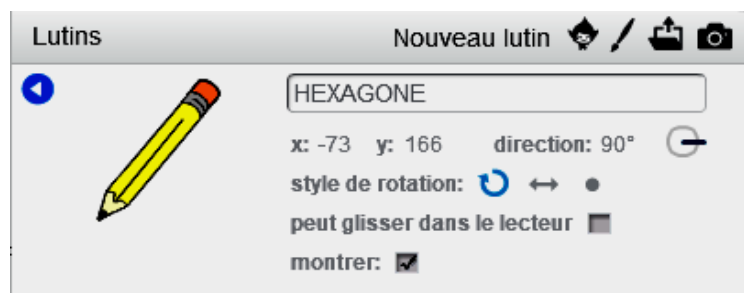
Exercice 1 :

(8Pts)

Soit la figure de l'environnement Scratch :



1. Compléter les légendes de l'écran Scratch par les expressions suivantes :
Scène – lutins – script – blocs d'instructions – rubriques – arrière plan
2. Citer le nombre de lutins dans l'écran Scratch
.....
3. Quelle est la rubrique active (ouverte ou courant) ?
.....
4. Citer deux blocs de cette rubrique :
.....
5. Citer le nombre de blocs utilisés dans le script (programme) ci-dessus :
.....
6. Quel est le nom de ce menu ?
.....



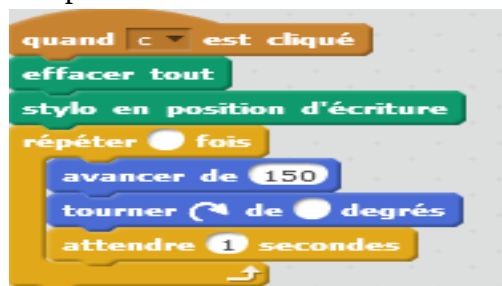
.....

Nom & Prénom :

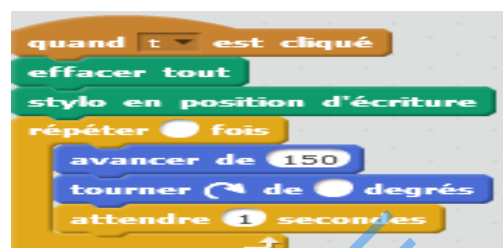
Année scolaire : 2018/2019

Exercice 2 : (2Pts)

Remplir le vide des blocs de ces deux scripts pour tracer un carré et un triangle :



Pour un carré



Pour un triangle

Exercice 3 : (3Pts)

Barrer l'intrus :



Lutins	Clavier	Arrière plan	Scène
--------	---------	--------------	-------

Mouvement	Contrôle	Evénement	Ordinateur
-----------	----------	-----------	------------

Exercice 4 : (2Pts)

Relier ce qui va ensemble :

Scène	des objets sur la scène
Lutins	Affiche l'exécution d'un programme
Scripts	Programment les lutins
Blocs d'instructions	Permettent de réaliser des scripts

Exercice 5 : (2Pts)

Répondre par vrai ou faux :

Un logiciel est un ensemble de programmes informatiques ;	
Une instruction est un ensemble de programmes ;	
On peut programmer un robot ;	
Pour lancer un programme, on utilise la rubrique événement.	

Exercice 6 : (3Pts)

Compléter les textes suivants par les expressions suivantes :

Algorithme – langage de programmation – Scratch

- Un est une suite finie et non-ambiguë d'instructions, permettant de donner la réponse à un problème.
- Le est l'intermédiaire entre l'humain et la machine.
- est un langage de programmation qui vous permet de créer facilement vos propres histoires.