



A.S : 2018-2019

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 :



The screenshot shows the Scratch interface with the following elements labeled:

- Scène**: Points to the stage area.
- Lancer/stopper les scripts**: Points to the green flag and red stop buttons.
- Rubriques**: Points to the 'Scripts' and 'Evénements' tabs.
- Arrière-plan**: Points to the 'Scène 1 arrière-plan' in the 'Lutins' area.
- Évènement**: Points to the 'quand est cliqué' block in the script area.

There are also several empty boxes for answers:

- A box next to 'Rubriques'.
- A box below the 'Lutins' area.
- A box below the 'Scripts' area.
- A box below the 'Evénements' area.

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

2 Donner le nombre de lutins présents dans ce programme.

.....

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

.....

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

.....

Exercice 2/6pts

```

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

```

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

Combien de temps dure ce programme ?

```

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

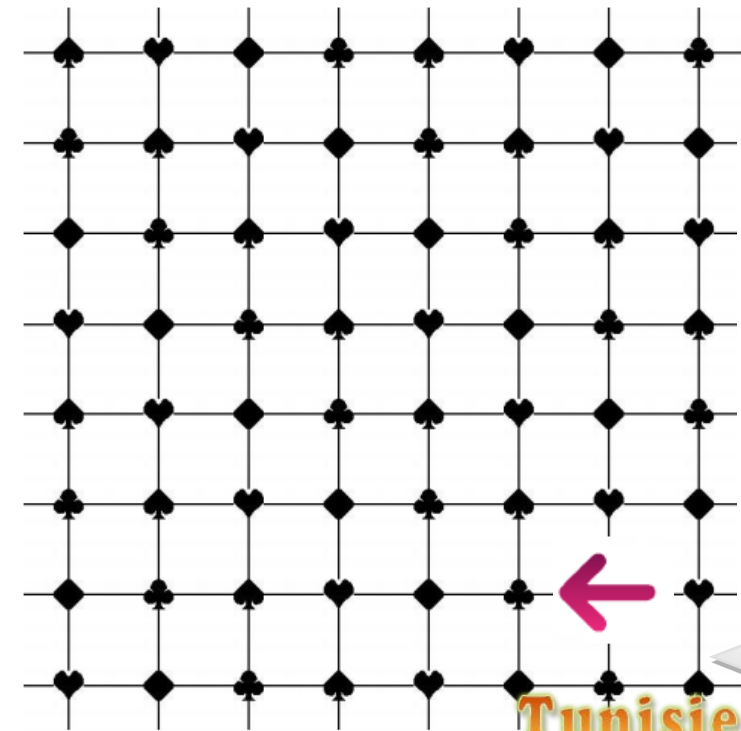
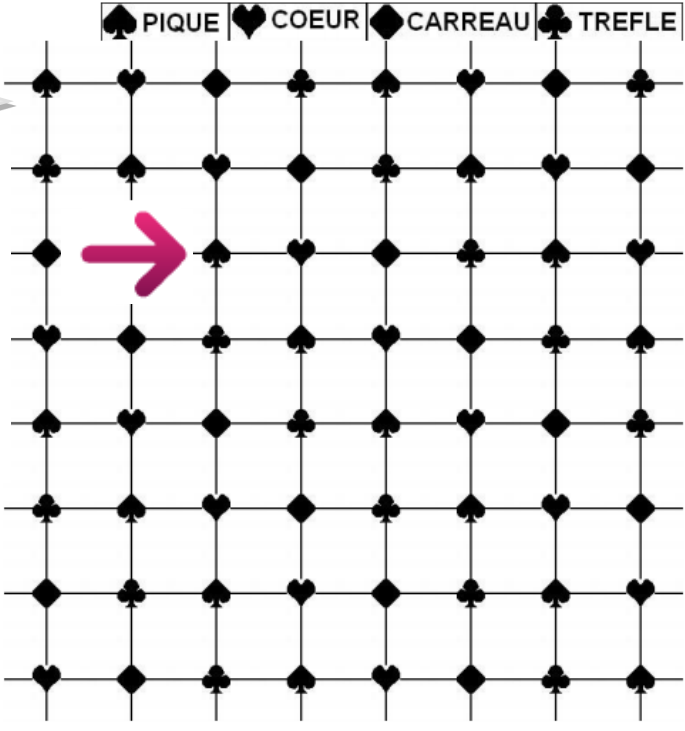
Combien de fois le chat va-t-il miauler ?

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
  
```