

Ecole préparatoire Alysse
Tébourba



DEVOIR DE SYNTHESE N°2

Informatique

Enseignant : M^r Kamel Bel Asri

❖ ❖ Classe : 8^{ème} Base 2 ❖ ❖

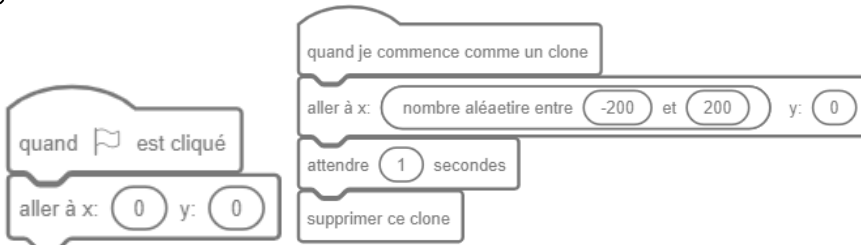
Date Lundi 04 Mars 2024 ** Durée : 1 h

Nom & Prénom : N°

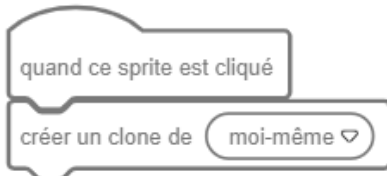
Théorie

Note :

Exercice N°1



← 2

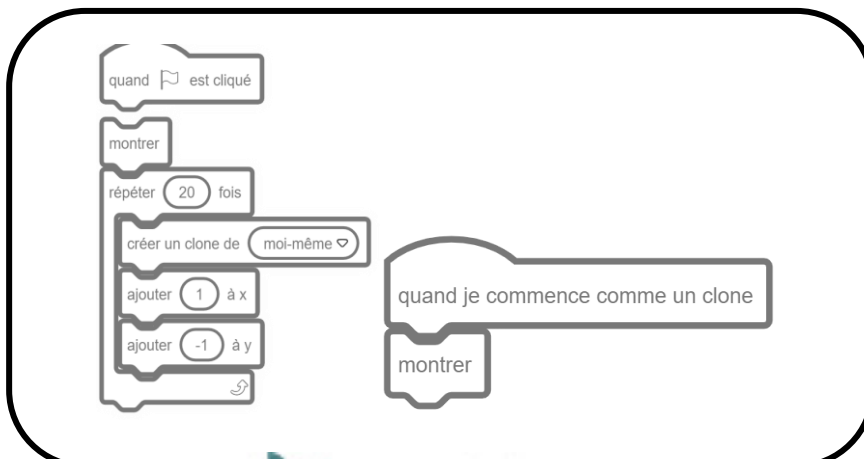


Que se passe-t-il si on clique une seule fois sur le ballon ?

Qu'obtient-on si on clique plusieurs fois sur le ballon ?

Exercice N°2

Soient les blocs d'instructions suivants :



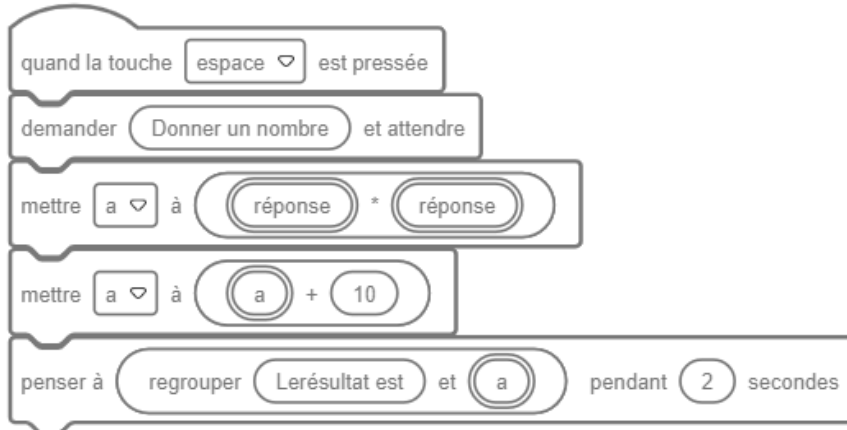
← 2

Que fait ce programme ?

.....
.....

Exercice N°3

Soit le programme suivant :



1-Si on clique sur le drapeau rien ne se passe expliquer : (0.75)

2- On clique sur la touche "espace" et on saisit le nombre 10
Quel est le résultat retourné ?(1.5) :

.....



Pratique

1-Lancer le logiciel Scratch

2-Importer trois lutins comme suite (1.5)

↳ Un éléphant

↳ Un canard

↳ Un chien

3- Renommer les lutins par leurs noms (chien, éléphant et canard) (1.5)

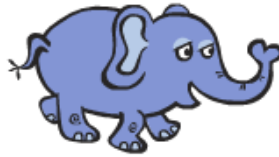
4- Dessiner à l'aide de l'outil dessin de scratch trois rectangles vides et ayant la même taille (0.75)

5-Dessiner trois autres rectangles qui contiennent respectivement les noms des animaux comme l'indique la figure 1(1.5)

6-On désire déplacer les éléments de la liste encadrée vers les cases correspondantes.

En s'aidant de ces blocs d'instruction rédigés dans la figure 2 essayer de les réorganiser afin de réaliser cette tâche (8.5 Pts)

Remarque : Ce bloc d'instruction est associé à un seul lutin (Canard) ainsi les autres lutins (Chien et éléphant) seront programmés de la même façon.



ELÉPHANT

CANARD

CHIEN

Figure 1

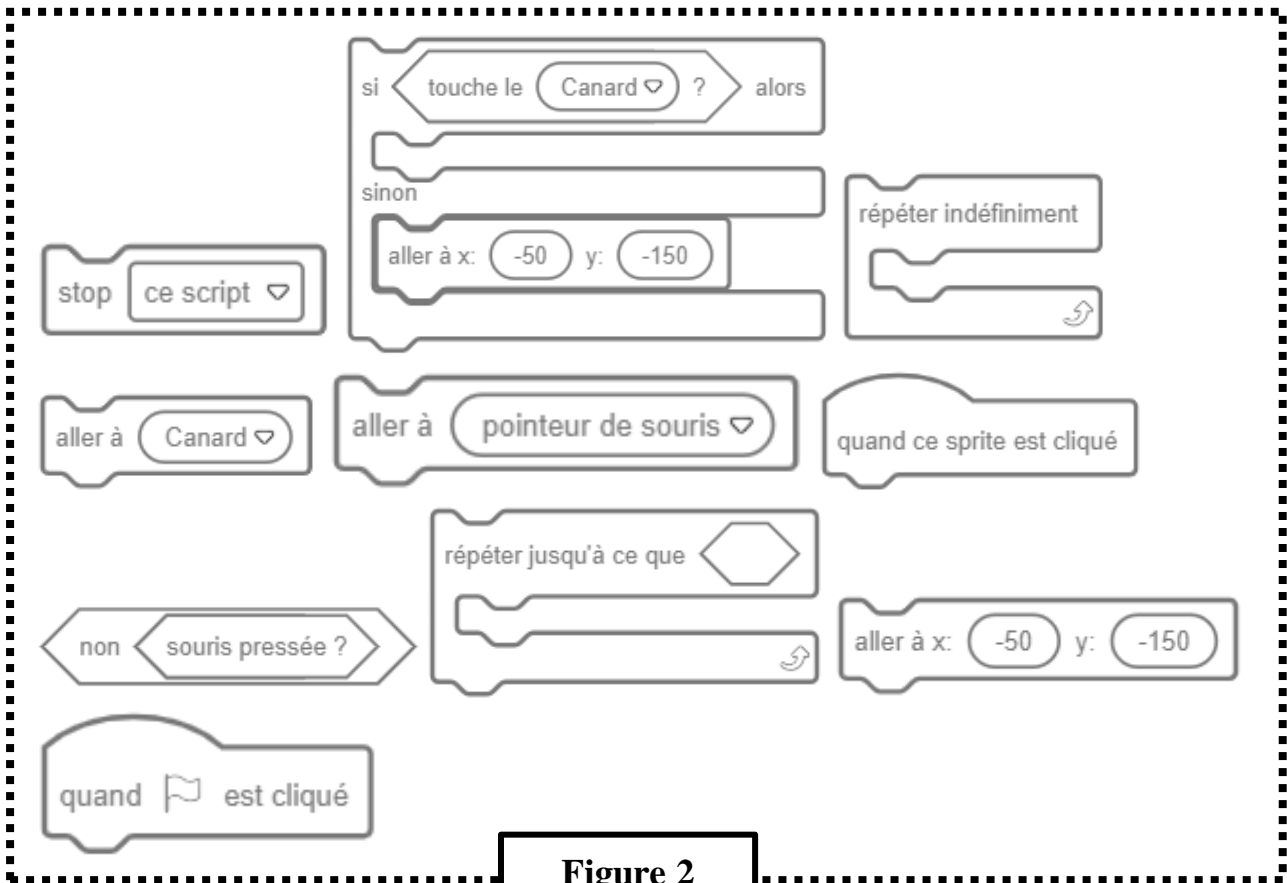


Figure 2

Bonne chance