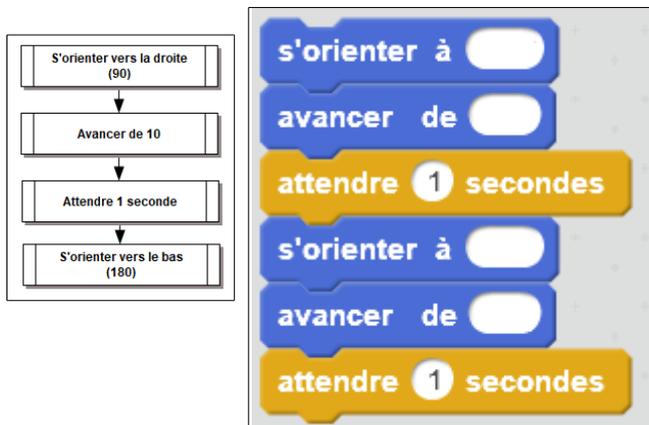


Nom :	Prénom :	Cl :	1/2
Niveau d'acquisition	Très satisfaisant	Satisfaisant	Fragile Insuffisant
TECH 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple			

1) Exercice N°1 : Notion de programme : Se déplacer « en carré »



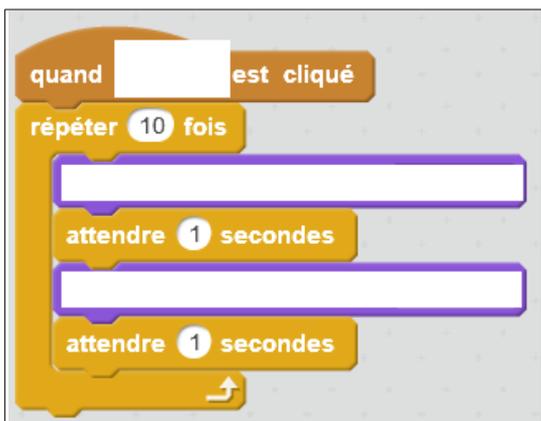
Aide :

Ne pas oublier d'attendre avant chaque déplacement (sinon on ne voit pas bouger le chat)



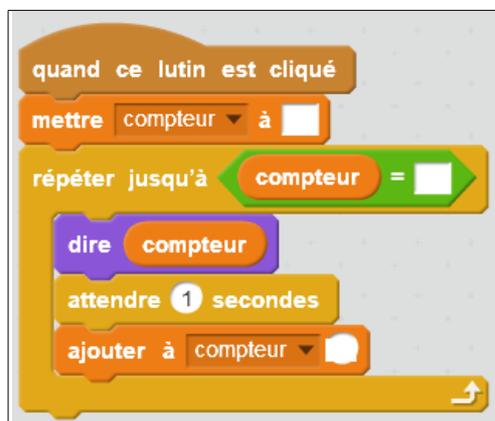
Enregistrer et ENVOYER AU PROFESSEUR

2) Exercice N°2 : Notion de boucle : Faire battre des ailes la chauve-souris si on clique dessus



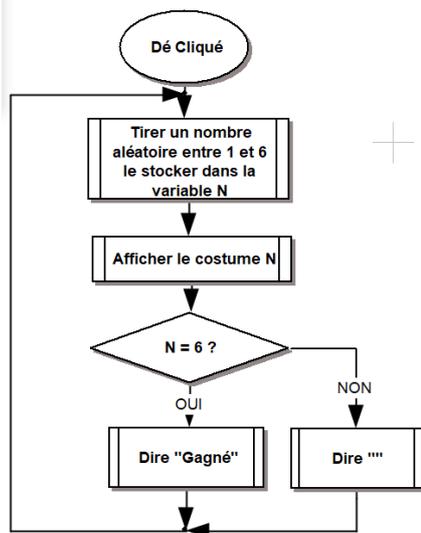
Enregistrer et ENVOYER AU PROFESSEUR

3) Exercice N°3 : Notion de variable : Faire compter de 10 à 20



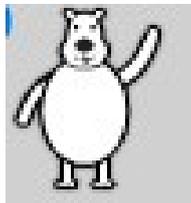
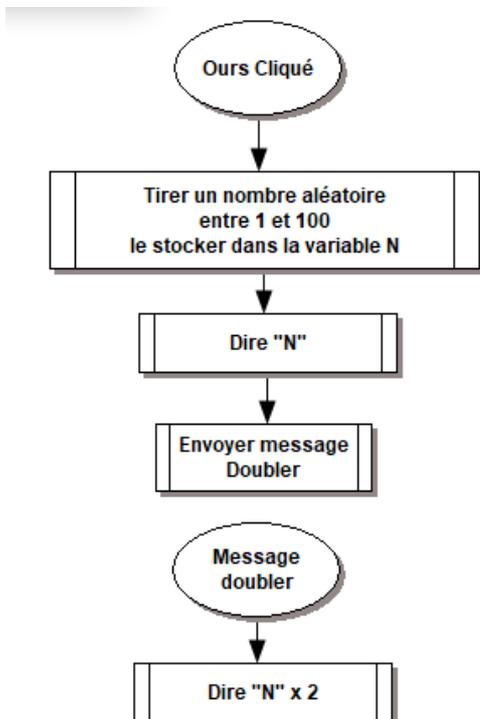
Enregistrer et ENVOYER AU PROFESSEUR

4) **Exercice N°4 : Instructions conditionnelles** : Cliquer sur le dé pour afficher aléatoirement le costume du dé, si le 6 sort afficher « Gagné » dans les autres cas, ne rien afficher



Enregistrer et
ENVOYER AU PROFESSEUR

5) **Exercices N°5 et N°6 : Événements** : Au clic sur le lutin, il dit un chiffre compris entre 1 et 100 et envoie le message « doubler » à l'écureuil. L'écureuil dit le double du chiffre.



Enregistrer et
ENVOYER AU PROFESSEUR