






Activité : Calculs

★ Lancer le logiciel Scratch.

★ Cliquer sur  pour choisir un arrière plan dans la bibliothèque.

★ Sélectionner « Room 1  ».


★ Cliquer sur  dans la fenêtre des lutins afin de choisir le nouveau lutin « Wizard  », puis cliquer sur



★ Dans la fenêtre de programmation, composer le bloc d'instructions ci-contre.

Repérer dans le menu « Son » les instructions :



Choisir des sons dans la bibliothèque située sous l'icône .


Dans le menu « Mouvement », repérer les instructions :




On peut lire les coordonnées x et y de la flèche de la souris dans la zone exécution.

Pour poser une question au joueur, repérer dans le menu « capteurs » l'instruction :



Pour enregistrer la réponse du joueur, repérer l'instruction : 

Repérer dans le menu « Opérateurs » l'instruction : 

Pour afficher un message, repérer dans le menu « Apparence » l'instruction :



Pour comparer la réponse que le joueur va saisir et le résultat attendu du calcul, on utilise la boucle conditionnelle située le menu « Contrôle » :



★ Exécuter et tester le script.

★ Ajouter quatre autres calculs (exemples : 20×0 , $5 + 4$, $8 \times 0,6$; $5 + 10 \times 0$, $0,1 + 0,9$; ...).

★ Imaginer un autre scénario avec un autre arrière plan, un autre lutin et d'autres calculs.