



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 le quel un robot fait disparaître des fantômes les touchant. Voici l'écran de travail qu'ils obtiennent :



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  est cliqué

dire Salut pendant 2 secondes

penser à Je m'ennuie... pendant 2 secondes

x: 44
y: -101

quand  est cliqué

attendre 3 secondes

penser à Et moi donc... pendant 2 secondes

x: -32
y: 18

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

x: 177
y: -3

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

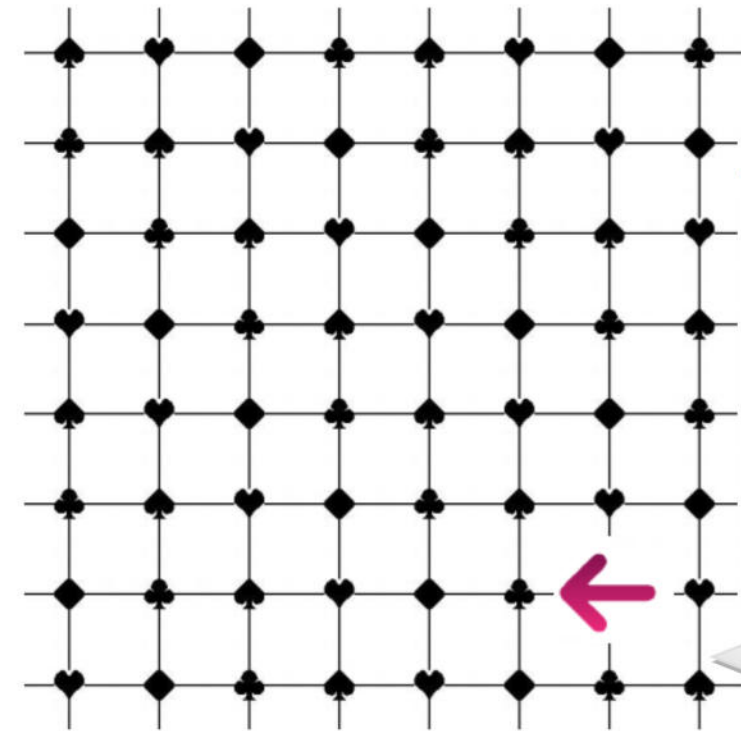
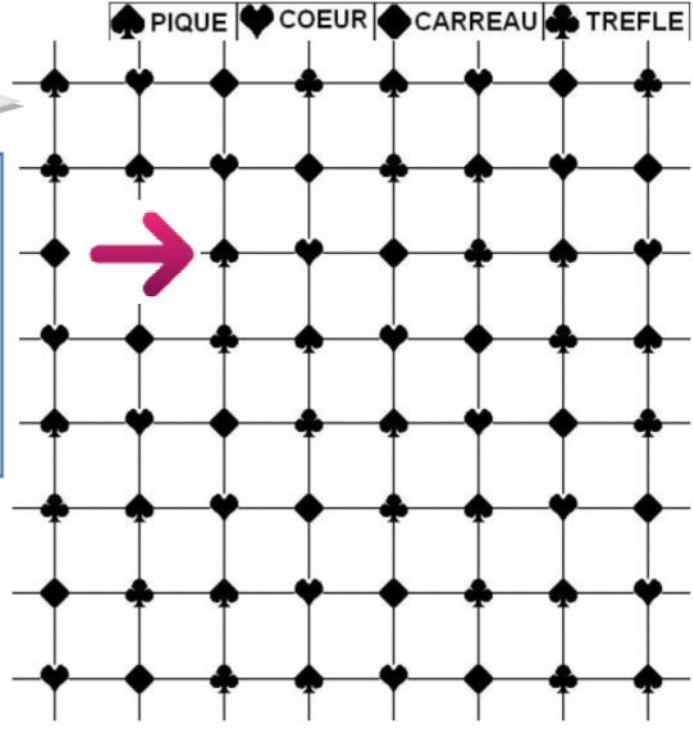
REPETE 2 FOIS

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