SÉQUENCE XIX

Algorithmie & programmation

1 Blocs Scratch à connaître

Mouvement

- avancer de 15
- tourner de de 45 degrés
- tourner de de 30 degrés
- s'orienter à 90
- aller à x : 0 y : 0

Apparence

- dire Hello ! pendant 2 secondes
- dire Hello !
- penser à Hmm.. pendant 2 secondes
- penser à Hmm..
- ajouter 10 à la taille
- mettre à 100 % de la taille initiale

Stylo

- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- relever le stylo
- mettre la couleur pour le stylo
- ajouter 1 à la taille du stylo
- choisir la taille 1 pour le stylo

Contrôle

- attendre 1 secondes
- répéter 4 fois
- si alors
- si alors sinon
- répéter jusqu'à

Opérateur

- + / -
- * / /
- nombre aléatoire entre 1 et 20
- < / > / =
- et / ou
- regroupe coucou les quatrièmes

Capteurs

- demander Quelle valeur et attendre
- réponse
- touche espace pressé ?

Données

- Créer une variable
- ma variable
- mettre ma_variable à 0
- ajouter à ma_variable 1
- montrer la variable ma_variable
- cacher la variable ma_variable

Événements

- quand est cliqué
- Quand espace est pressé