

## XIX



## Algorithmie &amp; programmation

1

## Blocs Scratch à connaître

## Mouvement

- » avancer de 15
- » tourner de 45 degrés
- » tourner 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