



Introduction : Nous allons nous familiariser avec le logiciel Scratch.

PARTIE 1 (Les instructions)

I/ Les instructions : Exo1 : la traversée de la base

Robot le :
COLOSSUS



- a/ Ouvrir le fichier de programmation Scratch : La traversée de l'usine
- b/ Faire des tests sur le Colossus
 - Cliquer sur le Colossus pour le sélectionner
 - Tester le bloc avancer avec les valeurs suivantes : 10 puis -10, que constatez-vous ?
 - Tester le bloc tourner “à gauche” avec les valeurs 90°, 180°, -90°



tourner ⚡ de 90 degrés

1
Angle de départ

2
Angle :

3
Angle :

4
Angle :

- Tester le bloc tourner “à droite” avec les valeurs 90°, 180°, -90°



tourner ↗ de 90 degrés

1
Angle de départ

2
Angle :

3
Angle :

4
Angle :

Remarques :

1/ La position de départ du Colossus est :

aller à x: 175 y: -130
s'orienter à -90

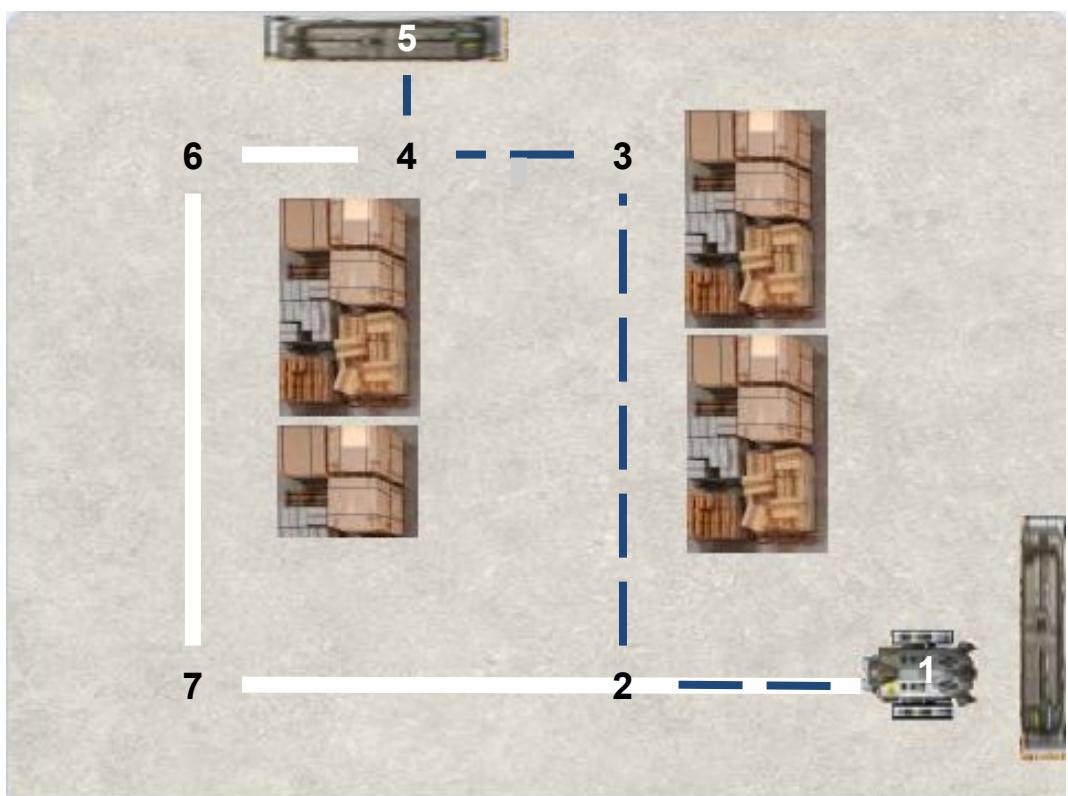
2/Pour charger un fichier dans Scratch en ligne il faut utiliser le menu **Fichier** importer depuis votre ordinateur et après chercher le fichier dans l'arborescence.

3/ Pour sauvegarder son travail dans Scratch en ligne il faut utiliser le menu **Fichier** : sauvegarder sur votre ordinateur, le fichier se télécharge dans le dossier Téléchargement, il faudra ensuite penser à le récupérer et le ranger correctement dans son espace de travail (et peut être aussi le renommer)



-c/ Chercher les distances à parcourir.

- 1 à 2 :
- 2 à 3 :
- 3 à 4 :
- 4 à 5 :



-d/ Programmer su Scratch

Il faut maintenant programmer sur scratch le déplacement du Colossus sur le chemin noir (1-2-3-4-5).

- faire l'algorigramme
- Programmer sur scratch le parcours du Colossus

Cette brique
sert à
démarrer un
programme



-e/ Exo 1.1 : Retour à la porte 1

Scénario : Une fois arrivé en 5 le Colossus attend 5s puis rentre à la porte 1 en suivant le chemin blanc (5-4-6-7-1).

- Faire l'algorigramme
- Programmer sur scratch le retour du Colossus

-f/ Pour aller plus loin : utiliser le stylo

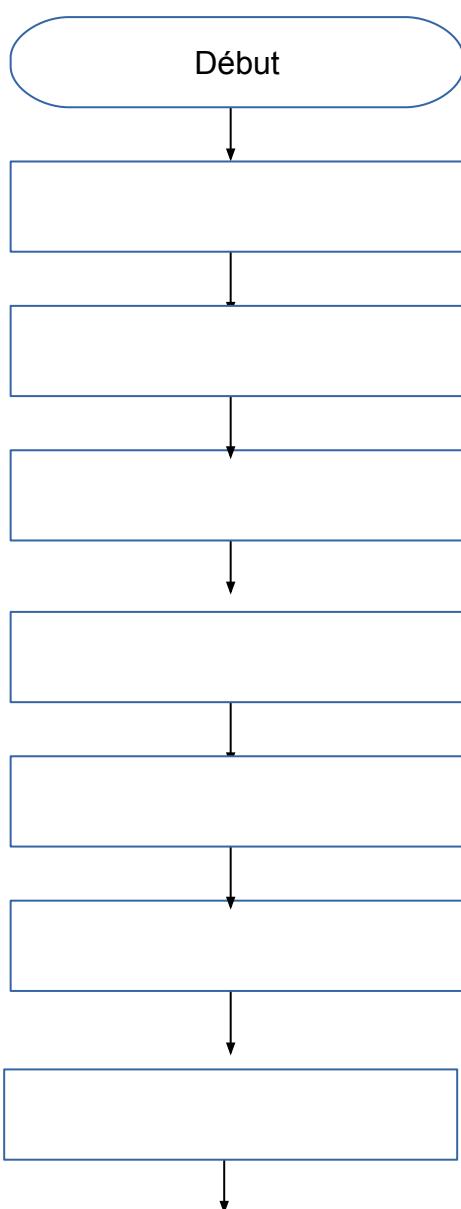
Utiliser les briques du stylo pour tracer le chemin fait par le Colossus (changer la couleur, la taille, etc ...)



Mouvement	Événements
Apparence	Contrôle
Sons	Capteurs
Stylo	Opérateurs
Données	Ajouter blocs



(ressources pour le -d/)

Chemin de 1 à 5**Avec le retour de 5 à 1**