



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°



1 Angle de départ	2 Angle :	3 Angle :	4 Angle :
----------------------	--------------	--------------	--------------

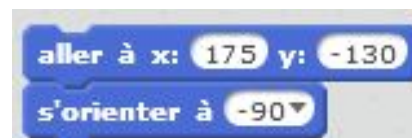
- Tester le bloc tourner "à droite" avec les valeurs 90°, 180°, -90°



1 Angle de départ	2 Angle :	3 Angle :	4 Angle :
----------------------	--------------	--------------	--------------

Remarques :

1/ La position de départ du Colossus est :



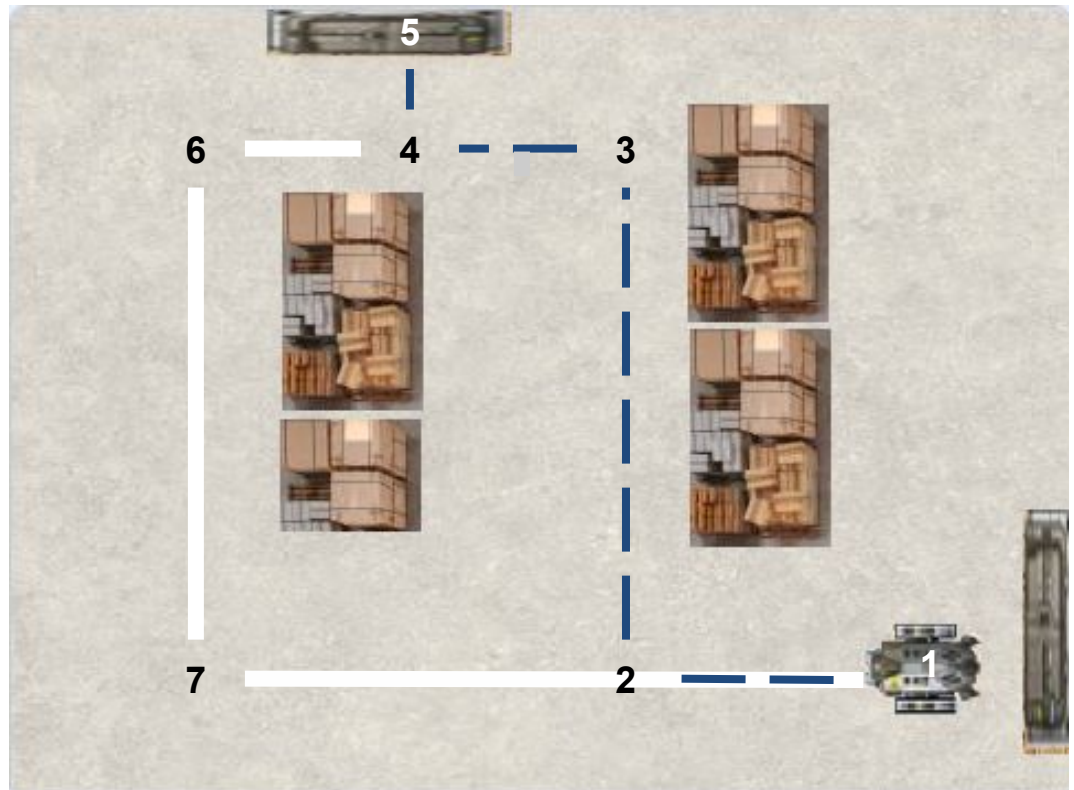
2/Pour charger un fichier dans Scratch en ligne il faut utiliser le menu **Fichier** importer depuis votre ordinateur et après chercher le fichier dans l'arborescence.

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 sur Scratch

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

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

Cette brique sert à démarrer un programme

quand  est cliqué

-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'algorithme
- Programmer sur scratch le retour du Colossus

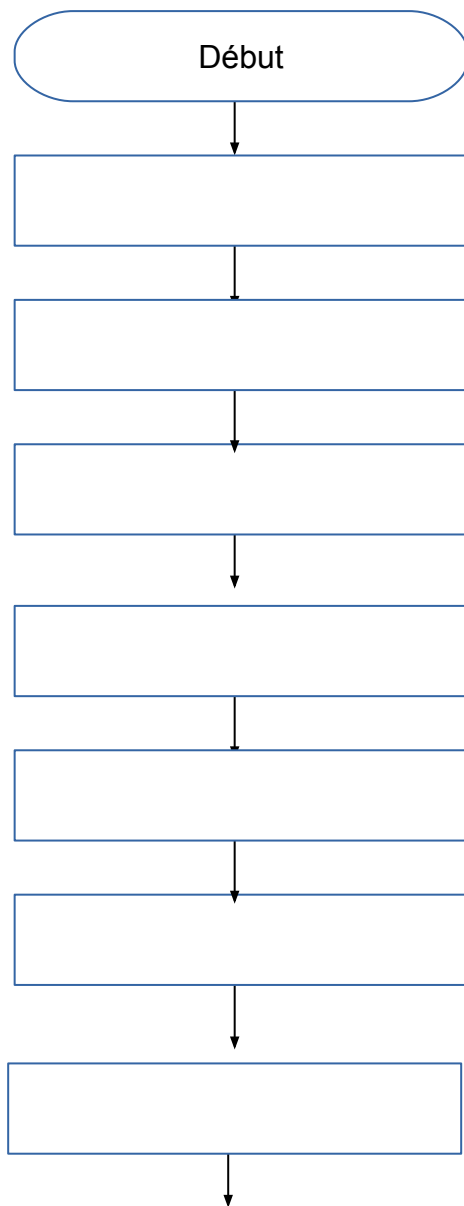
-f/ Pour aller plus loin : utiliser le stylo

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





(ressources pour le -d/)

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