



Handicap: projet n°1

aide scratch



R6 aide scratch

R6 1

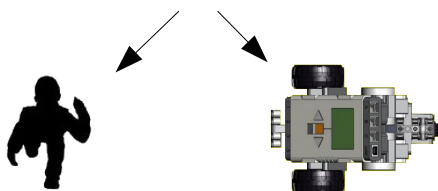
Lancez le logiciel **Scratch2** et ouvrez le fichier programme n°2.



Documents élèves/Travaux3ème/technologie/handicap/programme n°2

R6 2

En cliquant sur les différents **lutins**, observez les programmes.



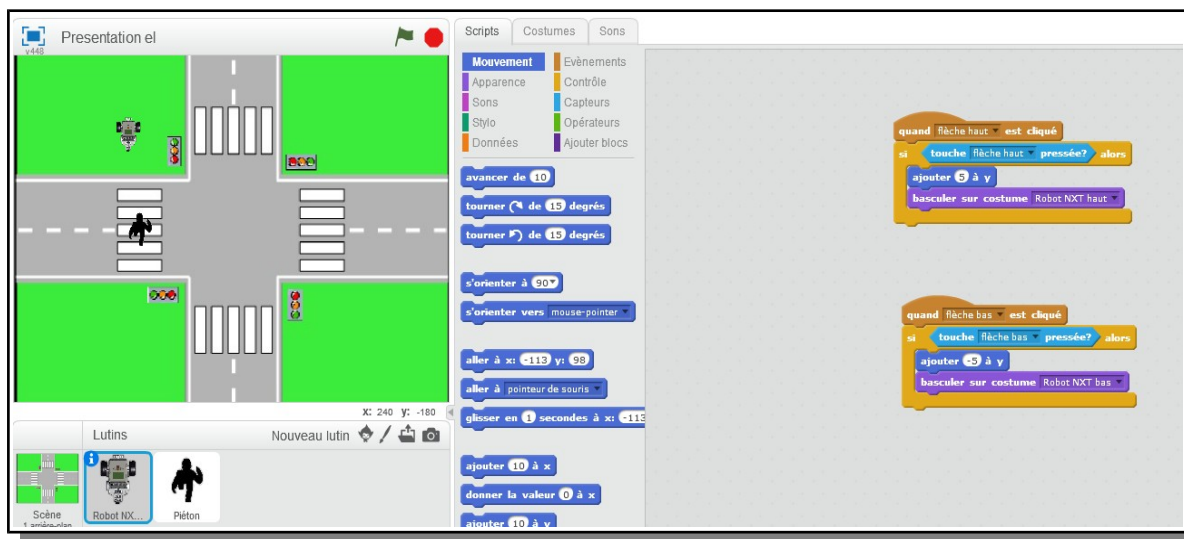
R6 3

Lorsque vous cliquez sur les flèches du clavier que se passe-t-il?



R6 4

Complétez le programme pour que le robot puisse se déplacer à droite et à gauche.



R6 5

Lorsque le robot touche l'autre lutin, le piéton dit un mot. Complétez le programme pour que le robot s'excuse une seconde après avoir heurté le piéton.

