

Activités Programmation sur Scratch :

Activité 6 : Utilisation d'un bloc d'instructions paramétré

La création et la gestion des blocs se font dans le menu



Exemple

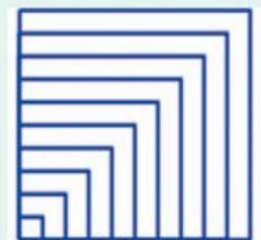
Ce programme permet, à l'aide du bloc Carré, d'obtenir un joli dessin.



Entre ce programme dans Scratch et exécute-le afin de vérifier qu'il produit bien le résultat attendu.



Bloc Carré



Activité 7 : Utilisation d'un bloc d'instructions paramétré - suite

1. Créer un bloc qui permet de mettre dans une variable le plus grand de trois nombres donnés.
2. Utiliser ce bloc pour créer un programme où l'utilisateur donne trois nombres et le lutin lui indique en réponse le plus grand des trois.

Le plus grand des trois nombres est 147

