

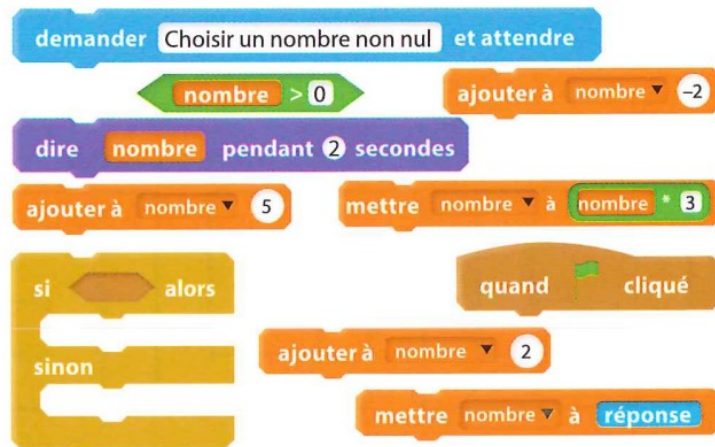
|                  |                                            |                                            |
|------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Technologie : 4e | Chapitre 3 : Programmation - Algorithmique | LYCÉE FRANÇAIS DE SHANGHAI<br>上海法国外籍人员子女学校 |
| 2025-2026        | Activité 3 : Les tests sur Scratch         |                                            |

### Activité 1 :

Voici un programme de calcul :

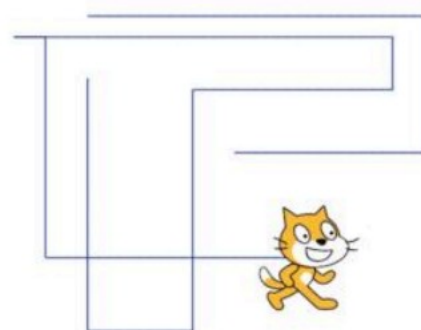
Choisir un nombre non nul.  
Si le nombre est positif, lui soustraire 2, sinon lui ajouter 2.  
Ajouter 5.  
Multiplier par 3.

- Quel résultat ce programme donne-t-il si on choisit 3 au départ ?
- Quel résultat donne-t-il si on choisit -2 ?
- Écrire un script donnant le résultat de ce programme de calcul en utilisant les instructions ci-contre.



### Activité 2 :

- Écrire un programme qui fasse démarrer le lutin au centre de l'écran et qui efface tout ensuite, puis qui répète indéfiniment plusieurs tests :
  - si la touche « a » est pressée, il met le stylo en position d'écriture ;
  - si la touche « z » est pressée, il relève le stylo ;
  - si la touche « flèche droite » est pressée, il ajoute 10 à  $x$  ;
  - si la touche « flèche gauche » est pressée, il ajoute -10 à  $x$  ;
  - si la touche « flèche haut » est pressée, il ajoute 10 à  $y$  ;
  - si la touche « flèche bas » est pressée, il ajoute -10 à  $y$ .



**Aide**

Utiliser les instructions :

- Améliorer le programme en permettant d'augmenter ou de réduire la taille du stylo en appuyant sur les touches « Q » ou « W ».