

Technologie : 3e	Chapitre 1 - Algorithmes - Organigrammes	 LYCÉE FRANÇAIS DE SHANGHAI 上海法国外籍人员子女学校
2026-2027	Exercices - Feuille 3	

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  Mes Blocs.




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



Bloc Carré




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

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.

