

MISSION N°41



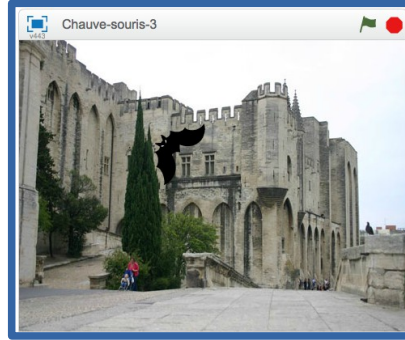
SCRATCH

<http://acver.fr/chauev3>

LA CHAUVÉ-SOURIS - 3

La chauve-souris vole de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche espace. Elle rebondit sur les bords.

2 costumes – Taille - Nombre aléatoire – Boucle infinie – Test conditionnel – Rebondir.



MISSION N°42



SCRATCH

<http://acver.fr/ocean3>

OCÉAN - 3

Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires, changement de décor.

Déplacement - Son - 2 arrière-plans - 3 lutins - Procédure - Boucle conditionnelle.



MISSION N°43



SCRATCH

<http://acver.fr/insecte>

LE CHAT ET L'INSECTE

Le chat se déplace aléatoirement dans le jardin, et miaule chaque fois qu'il touche l'insecte. Un compteur est incrémenté à chaque contact.

Déplacement - Son - Nombre aléatoire. Test conditionnel - Variable.



MISSION N°44



SCRATCH

<http://acver.fr/ghost>

GHOST

Un fantôme effraie un autre fantôme.

Déplacement - 2 lutins - Costumes – Messages - Boucle -



MISSION N°45



TABLES MULTIPLICATION -1

Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication.
Le petit répond (juste).

Nombres aléatoires – Variables – Message -



<http://acver.fr/tables1>



MISSION N°46

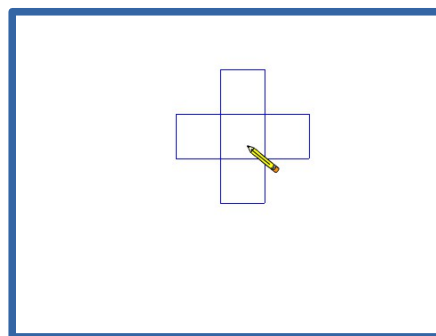


CARRE-2

Construction d'une combinaison de plusieurs carrés.

Déplacement – boucles – Procédures Fonctions Stylo.

SCRATCH



<http://acver.fr/carre2>



MISSION N°47

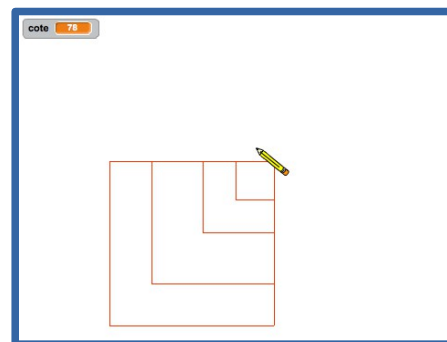


CARRE-3

Tracer un carré dont la longueur du côté est paramétrable.

Procédure - Variable Saisie de données - Déplacement Fonctions stylo.

SCRATCH



<http://acver.fr/carre-3>



MISSION N°48

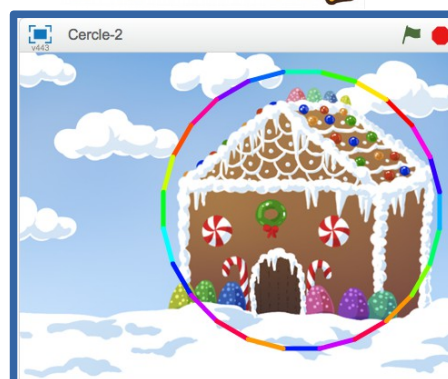


CERCLE-2

Entourer la maison de bonbons par un cercle (ou un polygone qui ressemble à un cercle) multicolore.

Déplacement – Repérage - Boucle - Effets de couleurs - Fonctions stylo.

SCRATCH



<http://acver.fr/cercle2>



MISSION N°49



SCRATCH



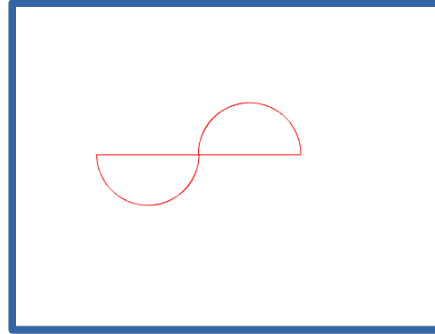
<http://acver.fr/cercles3>



CERCLES-3

Construire une figure composée de 2 demi-cercles et de leurs 2 diamètres.

*Déplacement - Boucles - Repérage.
Fonctions stylo*



MISSION N°50



SCRATCH



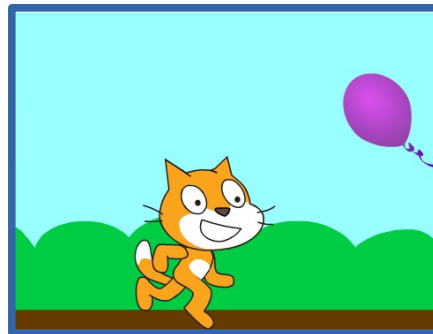
<http://acver.fr/chat-3>



CHAT-3

Le chat court vers un ballon, et souffle. Quand il touche le ballon, celui-ci s'envole. Applaudissements.

*Déplacement - Son - 2 lutins - 2 costumes
Taille - Procédure - Test conditionnel.*



MISSION N°51



SCRATCH



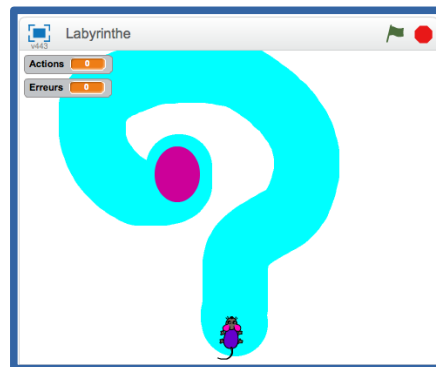
<http://acver.fr/laby>



LABYRINTHE

La souris doit atteindre son but, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bords, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs.

*Déplacement - Variables - Procédures -
Actions clavier.*



MISSION N°52



SCRATCH



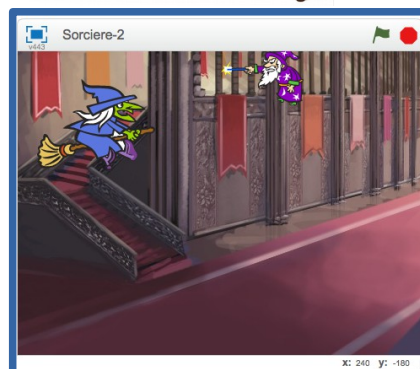
<http://acver.fr/sorciere2>



SORCIÈRE-2

La sorcière vole sur son balai, elle monte l'escalier. Le sorcier arrive de l'arrière-plan, lui jette un sort avec sa baguette magique. Elle crie et disparaît.

*2 lutins - 2 arrière-plans - Son -
Déplacement - Taille - Messages
Effets graphiques - Temporisation.*



MISSION N°53



SCRATCH

FONCTION AFFINE-1

Le singe donne les images des nombres saisis au clavier par la fonction $f(x)=2x+3$.

*Variables - Saisie de données
Opérateurs.*



<http://acver.fr/affine1>



MISSION N°54

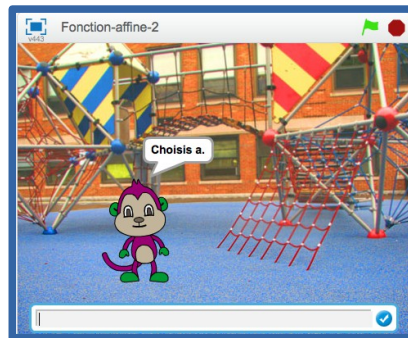


SCRATCH

FONCTION AFFINE-2

Le singe donne les images des nombres saisis au clavier, par la fonction affine f , dont on peut paramétrer a et b .

*Variables - Saisie de données -
Opérateurs.*



<http://acver.fr/affine2>



MISSION N°55

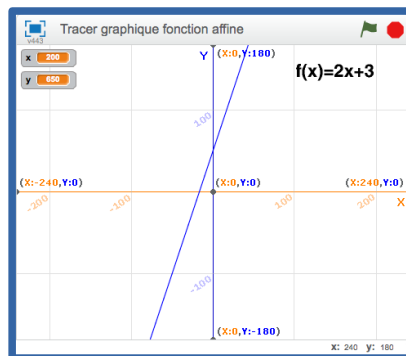


SCRATCH

GRAPHIQUE FONCTION AFFINE 1

Tracer le graphique de la fonction $f(x)=2x+3$. Afficher les coordonnées des points au cours du tracé.

*Variables - Boucle - Temporisation -
Fonctions stylo.*



<http://acver.fr/graphique1>



MISSION N°56

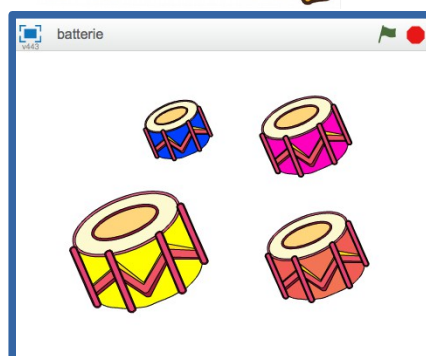


SCRATCH

BATTERIE

4 tambours jouent des sons différents, commandés à la souris. Chacun s'arrête lorsqu'un autre est sollicité.

*Boucle - Test conditionnel - Effets couleurs
Son - Duplication de lutin.*



<http://acver.fr/batterie>



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.



MISSION N°



SCRATCH

Two empty rectangular boxes for writing.

