TP n°3 – Scratch –

Vous avez travaillé sur le devoir maison suivant :

Lancer la pièce, puis lancer le dé.
Si la pièce donne pile alors on choisit le signe « + » sinon on choisit le signe « - ».

Exemples :
Si la pièce donne pile et le dé donne 5 alors on a +5
Si la pièce donne face et le dé donne 1 alors on a -1

On démarre du centre de la feuille (approximativement). On alterne les déplacements horizontaux et verticaux, en commençant par un déplacement horizontal.

Il s'agit de réaliser un algorithme sur Scratch respectant ces consignes.

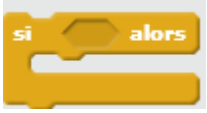
1ère partie :

1) Créer une variable 'dé'.
2) En utilisant

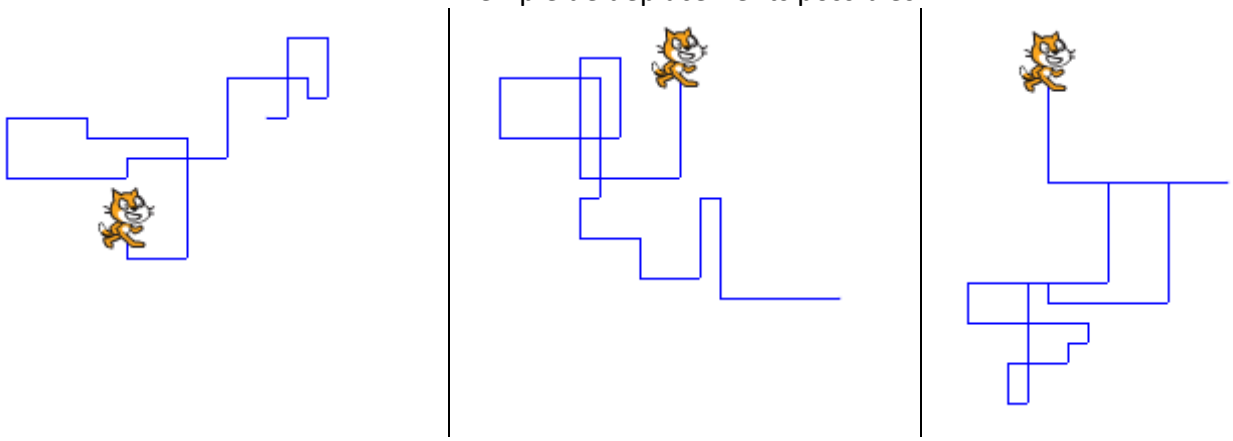
, réaliser une simulation d'un lancer de dé.

2ème partie :

3) Créer une variable 'pile ou face'.
4) En utilisant

, réaliser une simulation d'un pile ou face.
Le lutin devra annoncer soit 'pile' soit 'face'.
On utilisera l'élément :


3ème partie :

Il s'agit dans cette partie de réaliser un algorithme respectant le principe du devoir maison. Pour cela, chaque déplacement du lutin correspondra à 10 fois la valeur donnée par le dé.

Exemple de déplacements possibles :