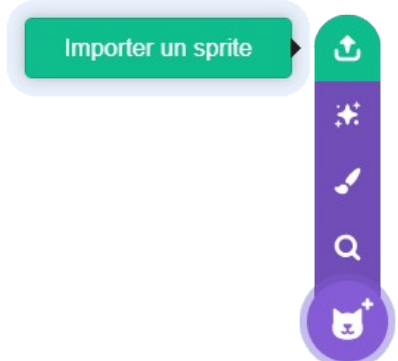
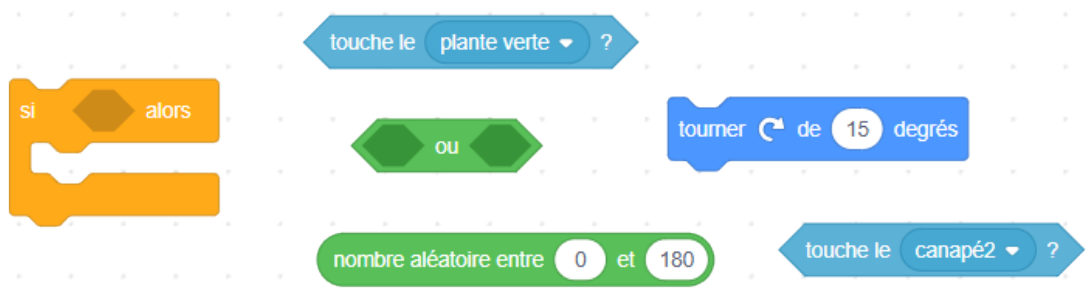
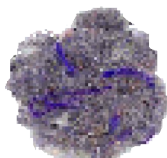
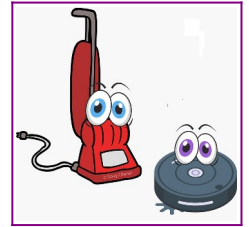
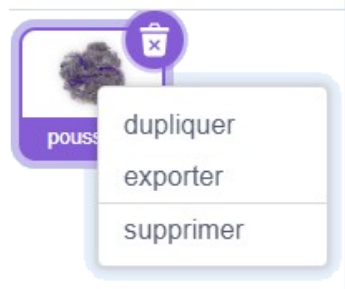




Étape 1	Sur l'ENT du collège, allez sur article « 4ème- robot aspirateur », téléchargez le fichier scratch 4ème-robot aspirateur.sb3 Allez sur Scratch en ligne puis importer le fichier téléchargé.
Étape 2	La plante  Téléchargez puis importer le lutin plante disponible en PJ Réduisez sa taille de 50 % puis le positionnez en x=180 et y=130 
Étape 3	L'aspirateur Testez le fonctionnement du robot aspirateur Modifiez le programme du robot pour que lorsqu'il touche la plante ou le canapé, il rebondisse en tournant avec un angle aléatoire compris entre 0° et 180° 
Étape 4	Les poussières Téléchargez puis importer le lutin poussière disponible en PJ  • Diviser la taille du lutin par 10 • Positionnez au hasard la poussière • Si la poussière se trouve positionnée sur la plante ou sur le canapé elle reste cachée • La poussière doit être visible au lancement et disparaître quand l'aspirateur la touche après avoir dit « aspiré ! » pendant 1/2 seconde.



Étape 5	Dupliquez 10 fois les poussières (clic droit) 
Étape 6	Le compte des poussières : Créez une variable « Poussière » pour les compter. • Au départ la variable est égale à 10 • Le compteur compte chaque fois qu'une poussière est aspirée. La variable « Poussière » s'incrémente de -1. • Le compteur tient compte des poussières qui sont cachées parce qu'elles sont apparues sur la plante ou sur le canapé. La variable « Poussière » s'incrémente de -1. 
Étape 7	Lorsque le décompte des poussières est arrivé Dire « C'est propre ! » quand il ne reste plus poussières. 
Étape 8	Envoyez votre travail au professeur par la messagerie ENT

Évaluation du programme le robot aspirateur		Nom : Prénom	
Étape 1 téléchargement du script et ouverture avec scratch	1		
Étape 2 Importation du lutin plante	1		
Étape 3 le robot tourne au hasard quand il touche le canapé ou la plante	3		
Étape 4 Télécharger le lutin poussière	1		
Étape 5 script poussière	5		
Étape 6 création de la variable poussières	1		
Étape 7 comptage des poussières aspirées et présentes	5		
Étape 6 Messages (tout est propre!)	2		
Étape 7 envoi du fichier par messagerie ENT	1		
Autonomie et sérieux	10		
Note		30	

Évaluation du programme le robot aspirateur		Nom : Prénom	
Étape 1 téléchargement du script et ouverture avec scratch	1		
Étape 2 Importation du lutin plante	1		
Étape 3 le robot tourne au hasard quand il touche le canapé ou la plante	3		
Étape 4 Télécharger le lutin poussière	1		
Étape 5 script poussière	5		
Étape 6 création de la variable poussières	1		
Étape 7 comptage des poussières aspirées et présentes	5		
Étape 6 Messages (tout est propre!)	2		
Étape 7 envoi du fichier par messagerie ENT	1		
Autonomie et sérieux	10		
Note		30	

Évaluation du programme le robot aspirateur		Nom : Prénom	
Étape 1 téléchargement du script et ouverture avec scratch	1		
Étape 2 Importation du lutin plante	1		
Étape 3 le robot tourne au hasard quand il touche le canapé ou la plante	3		
Étape 4 Télécharger le lutin poussière	1		
Étape 5 script poussière	5		
Étape 6 création de la variable poussières	1		
Étape 7 comptage des poussières aspirées et présentes	5		
Étape 6 Messages (tout est propre!)	2		
Étape 7 envoi du fichier par messagerie ENT	1		
Autonomie et sérieux	10		
Note		30	