

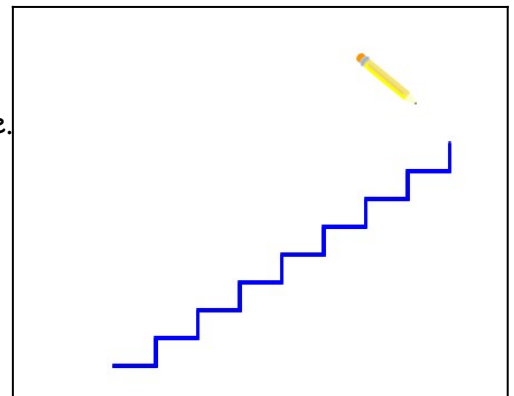
Technologie - 5ème - Débuter sur Scratch en ligne - 2 les boucles

CCRI : Création, Conception, Réalisation, Innovations



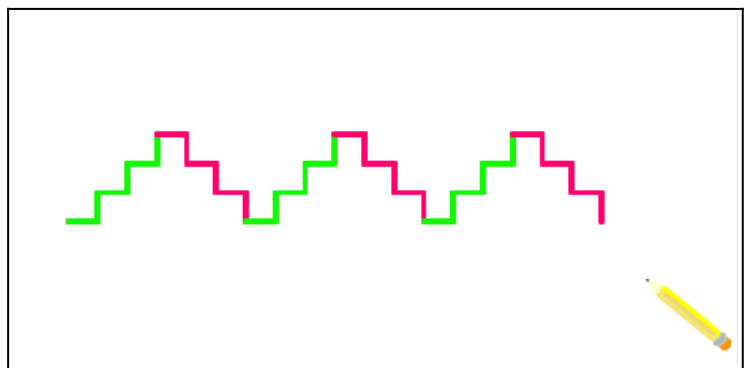
• Exercice 1 - Programmation de tracés : l'escalier

Tracez un escalier de 8 marches, comme sur cette figure ci-contre.
Hauteur de la marche 15 ; longueur de la marche 25



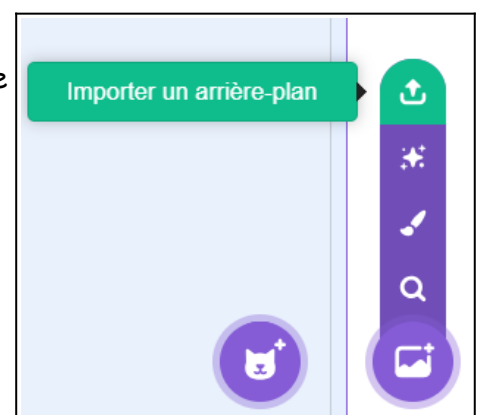
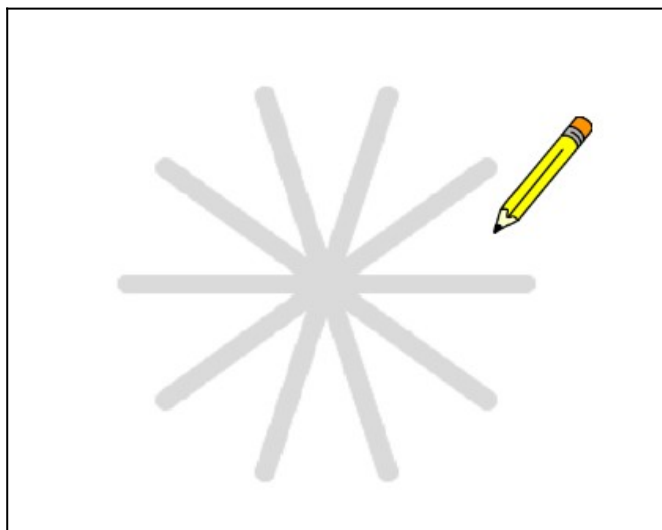
Le bloc le plus utile sera le bloc « **répéter ... fois** ». Toutes les instructions placées à l'intérieur de ce bloc seront répétées 10 fois.

- Modifiez le programme précédent pour que l'escalier ait seulement 3 marches. Hauteur de la marche 15 ; longueur de la marche 15
- On ajoute 3 marches qui vers la bas
- On répète cet ensemble trois fois
- On change la couleur du trait par groupe de 3 marches



• Exercice 2 - Programmation de tracés : l'étoile

En bas de l'article de l'ENT [5ème-Débuter sur Scratch](#) télécharge « l'arrière-plan Étoile » et importe le sur la plateforme scratch



Réalise le programme qui repasse en rouge l'étoile de l'arrière plan