

Feuille d'exercices sur scratch

Exercice 2 : Complète (ne pas modifier le script écrit !) le fichier [labyrinthe.sb2](#) de façon à ce que le chat sorte du labyrinthe sans toucher les murs.

Exercice 3 : Créé un fichier scratch **triangle.sb2** qui trace un triangle équilatéral de côté 200 pixels.

Remarques : • Si le menu "crayon" n'est pas présent, l'ajouter en cliquant sur "+"

• L'instruction "répète 3 fois" est très pratique ici.

Exercice 4 : Créé un fichier scratch **mystere** qui demande de trouver un nombre pris au hasard entre 0 et 100.

Voici l'algorithme à suivre :

- créer une variable x données / créer une variable
- mettre dans x données / mettre x à un nombre aléatoire compris entre 0 et 100 opérateur
- répéter jusqu'à ce que contrôle soit égal opérateur la réponse capteur et x données
 - le lutin demande "Quel est le nombre mystère ?" capteur
 - si contrôle la réponse capteur est plus grande que opérateur x alors le lutin dit apparence "PERDU : le nombre mystère est plus petit" pendant 1 s
 - si la réponse est plus petite que x alors le lutin dit " PERDU : le nombre mystère est plus grand" pendant 1 s
- le lutin dit "BRAVO : tu as trouvé le nombre mystère !"

Facultatif : Ajouter au script une variable *compte* qui permet de savoir en combien de coup l'utilisateur a réussi à trouver le nombre mystère.

Exercice 5 : Complète (sans modifier le script écrit ni toucher au block "triangle") le fichier scratch [fractal.sb2](#) de façon à ce qu'il trace la figure ci-dessous.

Chaque triangle à un côté diminué de 20 par rapport au triangle précédent.

