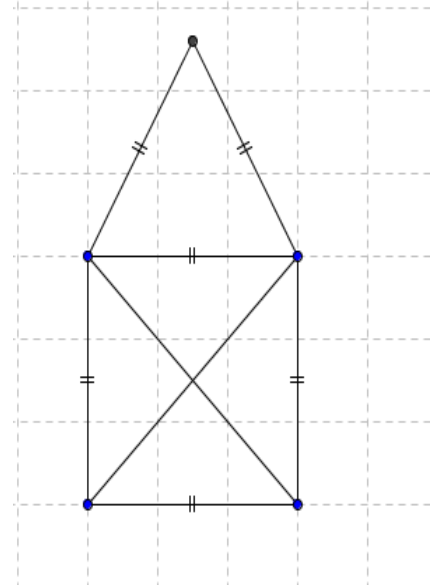


Programmer avec SCRATCH :

Activité 1 :

On souhaite faire construire au lutin cette maison, dont tous les côtés extérieurs sont de même dimension, sans qu'il ne repasse deux fois sur le même côté.

1. Effectuer des essais sur papier pour déterminer une trajectoire possible.
2. Programmer sur le logiciel Scratch l'algorithme correspondant.



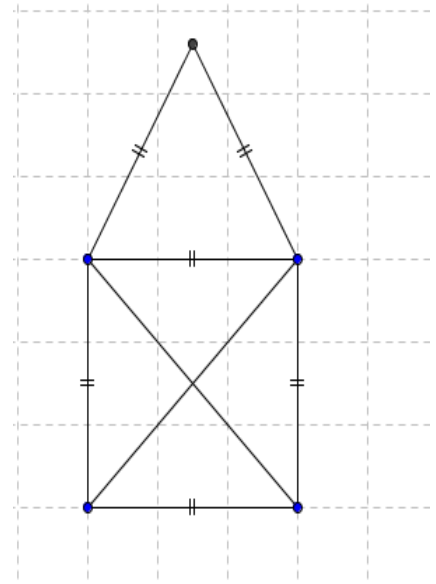
Stéphane Guyon - Plan de travail activités avec SCRATCH - n°1 -Collège Bellevue

Programmer avec SCRATCH :

Activité 1 :

On souhaite faire construire au lutin cette maison, dont tous les côtés extérieurs sont de même dimension, sans qu'il ne repasse deux fois sur le même côté.

1. Effectuer des essais sur papier pour déterminer une trajectoire possible.
2. Programmer sur le logiciel Scratch l'algorithme correspondant.



Stéphane Guyon - Plan de travail activités avec SCRATCH - n°1 -Collège Bellevue