**Proposition de programmes pour les missions de prise en main de Scratch**

**IMPORTANT**

Les programmes se trouvent aussi sur le compte SCRATCH de l'académie de Poitiers.

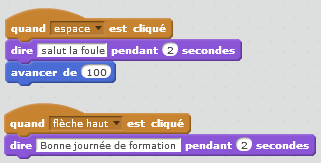
**Identifiant du compte :** **Academie\_Poitiers**

**Mot de passe du compte :** **azerty2016**

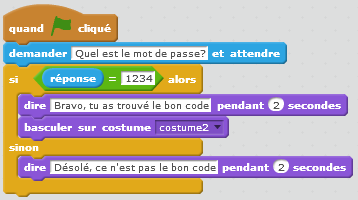
Vous pouvez également accéder au studio de l'académie de Poitiers (sans moyen d'authentification) en suivant ce lien : https://scratch.mit.edu/studios/1813002/

**N'hésitez pas à l'alimenter avec vos projets et si vous le souhaitez, vous pouvez nous faire remonter vos activités pédagogiques (documents élèves, professeurs, production d'élèves ...) pour que l'on écrive un article sur le site académique (en vous citant comme auteur bien sûr)**

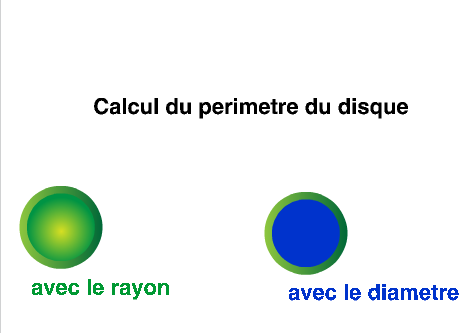
* Mission n°1



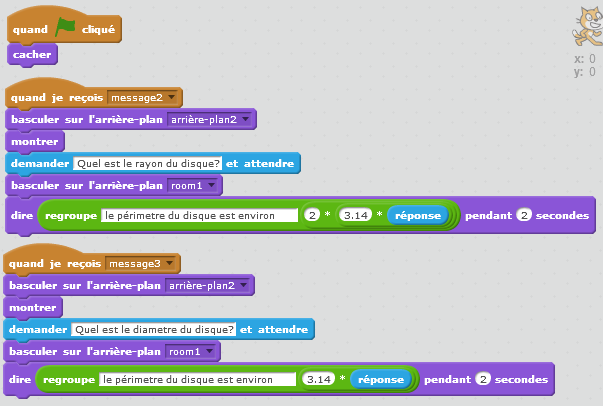
* Mission n°2



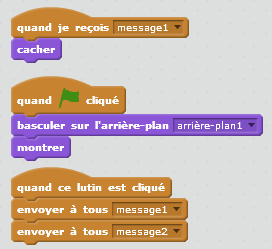
* Mission n°3 **(2 arrières plans pour la scène et 5 lutins)**



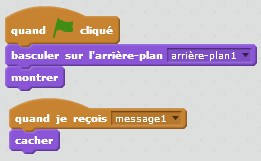
script du lutin chat



script du bouton vert script du bouton bleu

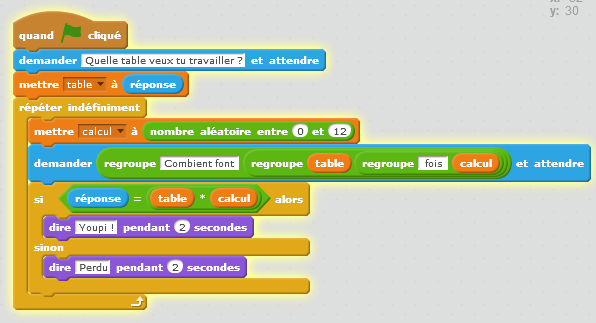
 

script du lutin "avec le diamètre" script du lutin "avec le rayon"

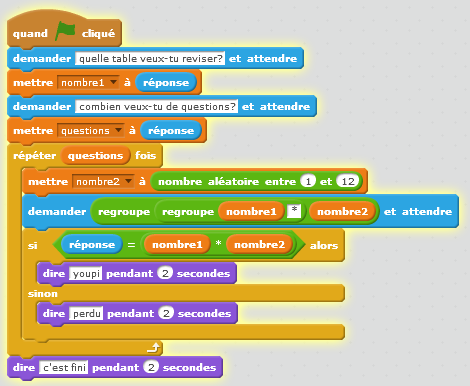
 

* Mission n°4

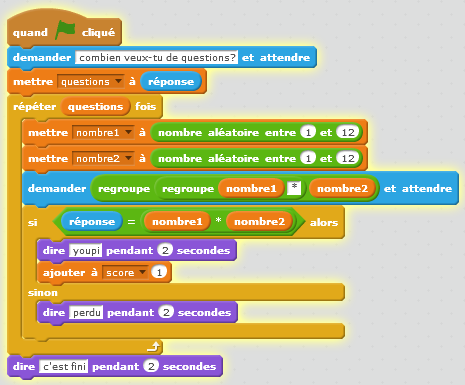
script qui demande quelle table travaillée et génère des calculs aléatoirement



script dans lequel on a rajouté une demande concernant le nombre de questions souhaitées

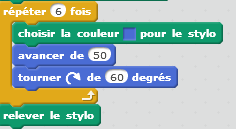


script dans lequel on a ajouté le score obtenu



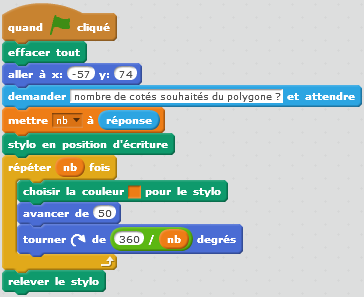
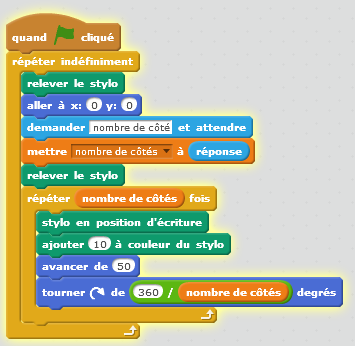
* Mission n°5

un deuxième exemple pour la première partie un deuxième exemple pour la première partie



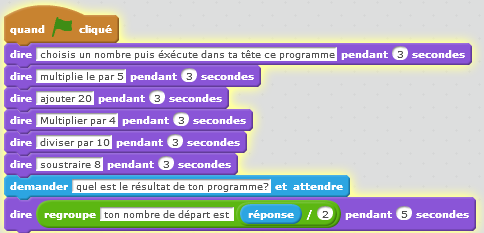
un deuxième exemple pour la deuxième partie un deuxième exemple pour la deuxième partie

(il faut penser à créer une variable nommée nombre de côtés) (il faut penser à créer une variable nommée nb)

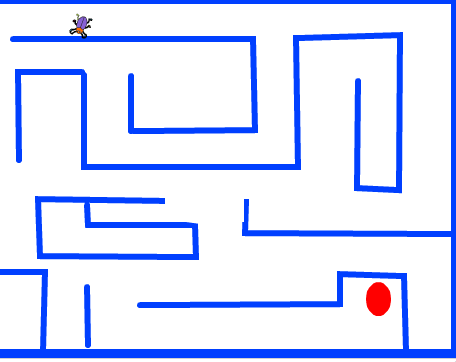
 

* Mission n°6

un premier exemple

 un deuxième exemple

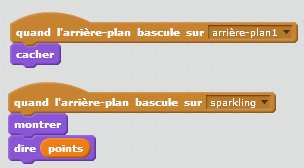
* Mission n°7: Jeu du labyrinthe



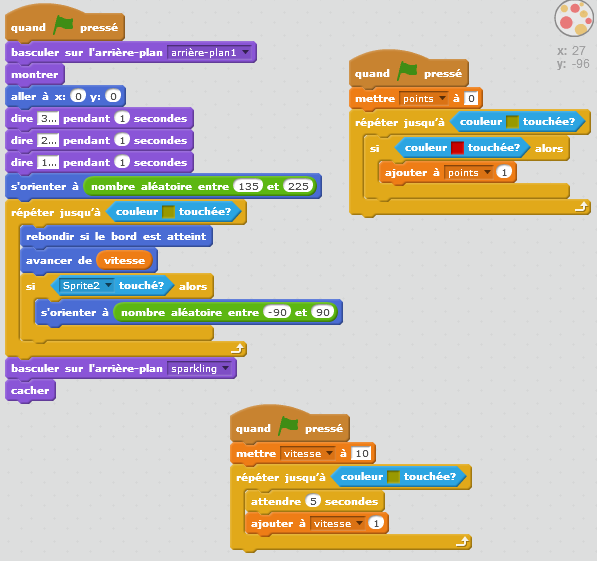
* Mission n°8: Jeu de Pong

script du lutin "raquette" scène



 script du lutin "pingouin" pour afficher le score

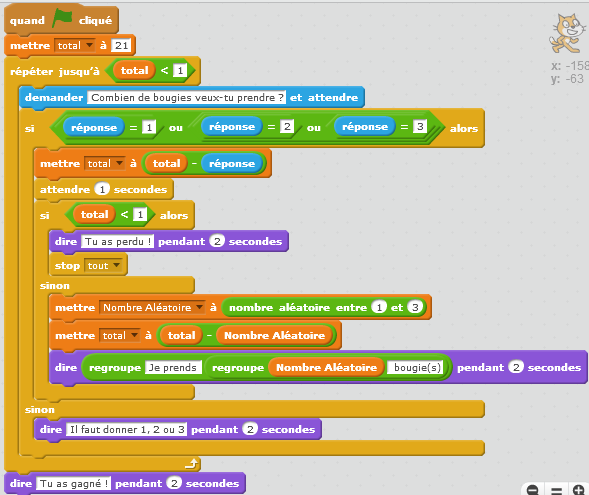
script du lutin "balle"



* Mission n°9 : Jeu de Nim

***Version 1 : L'Interface joue et prend un nombre aléatoire***

script lutin chat

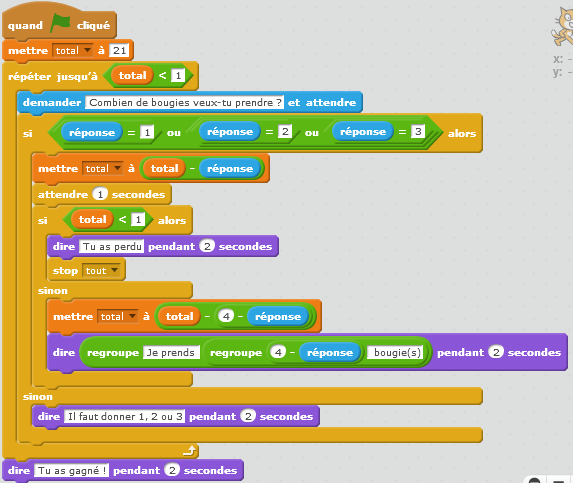


script lutin "bougie"

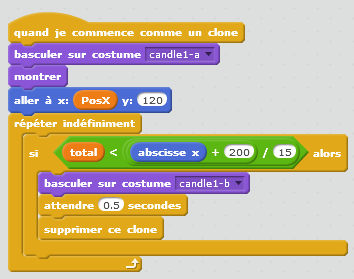


***Version 2: L'Interface joue gagnant à chaque fois (21 bougies)***

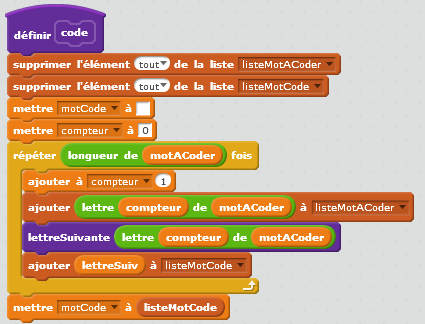
script lutin "chat"



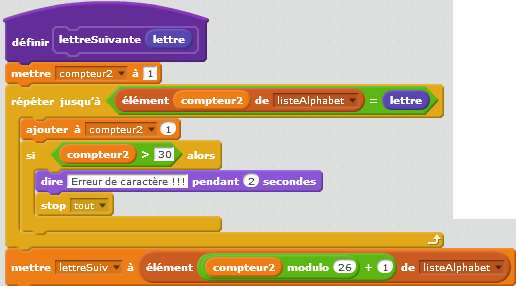
script lutin "bougie"

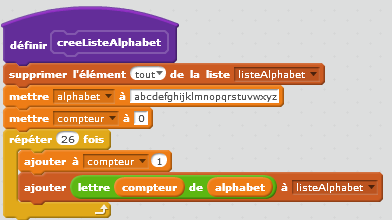


* Mission n°10: Code de César

exemple n°1: un peu complexe

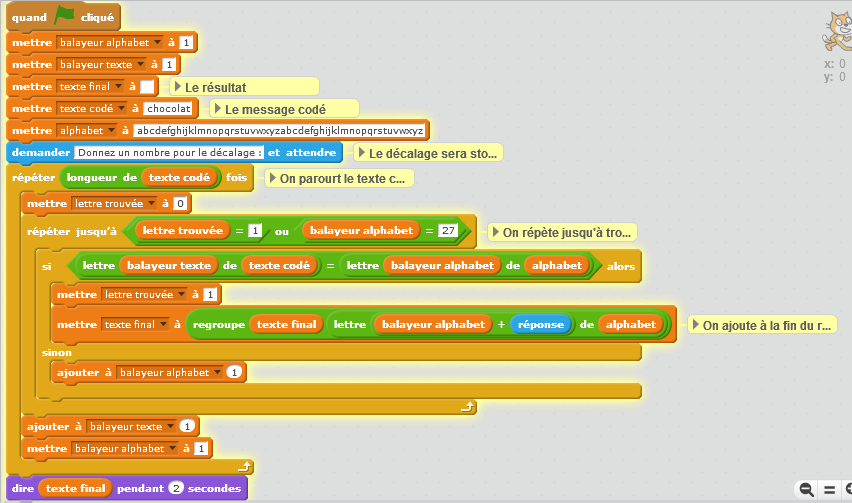




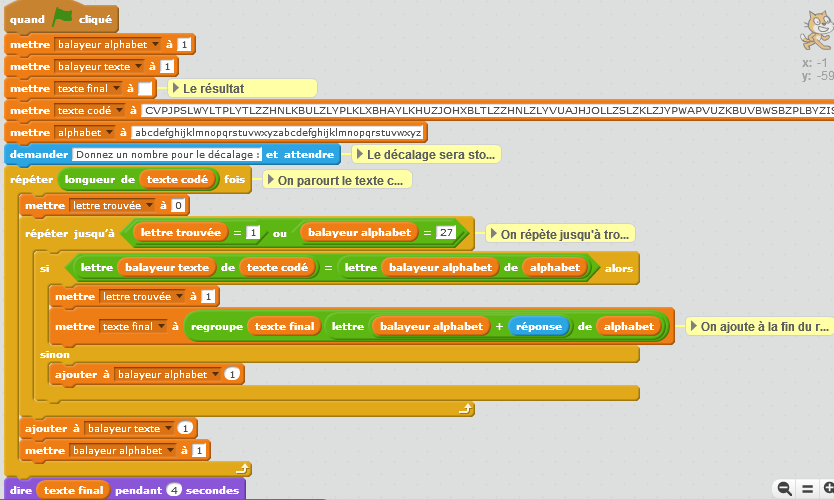


exemple n°2

Voici un petit script pour décoder un message. (Pour coder il suffit d'inverser les variables "texte codé" et "texte final")



exemple n°3 (avec deux lutins)

script du premier lutin

script du deuxième lutin

