


FICHE ÉLÈVE

Scratch offre la possibilité de dessiner à l'écran en affichant la trace du lutin lors de ses déplacements. Il faut pour cela utiliser le menu  Stylo .

1.
 - a. Ecrire un script permettant d'abaisser le stylo lorsqu'on appuie sur la touche « E ».
 - b. Ecrire un script permettant de lever le stylo lorsqu'on appuie sur la touche « L ».
 - c. Ecrire un script permettant de nettoyer la scène lorsqu'on appuie sur la touche « N ».
 - d. Ecrire un script permettant d'augmenter de 1 la taille du stylo lorsqu'on appuie sur la touche « P ».
 - e. Ecrire un script permettant de diminuer de 1 la taille du stylo lorsqu'on appuie sur la touche « M ».

2. Écrire un script permettant au lutin de tracer le chiffre 2 au format « réveil matin » lorsqu'on appuie sur la touche « 2 ».

3. Écrire d'autres scripts permettant d'écrire les autres chiffres au même format.