

### Annexe 3



## Coups de pouce scratch

<p>Communication entre des lutins/sprites</p>	 
<p>Blocs de commande</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Mouvement <span style="margin-left: 20px;">Faire bouger le lutin/sprite</span></li> <li> Apparence <span style="margin-left: 20px;">Faire parler/ effets graphiques</span></li> <li> Son <span style="margin-left: 20px;">Mettre du son</span></li> <li> Événements <span style="margin-left: 20px;">Chapeau pour démarrer une action « quand... »</span></li> <li> Contrôle <span style="margin-left: 20px;">Faire des boucles/répéter une action...</span></li> <li> Capteurs <span style="margin-left: 20px;">Donner un ordre au lutin/sprite : « demander... »</span></li> <li> Opérateurs <span style="margin-left: 20px;">Permet de faire des calculs</span></li> <li> Variables <span style="margin-left: 20px;">Permet de créer une variable, une grandeur physique (la masse est une grandeur physique par exemple)</span></li> </ul>
<p>Annexe scratch pour avoir tous les blocs de commande et les étiquettes associées</p>	<p><a href="http://www.ac-grenoble.fr/college/guilherand/file/Mathematiques/commandesscratch.pdf">http://www.ac-grenoble.fr/college/guilherand/file/Mathematiques/commandesscratch.pdf</a></p> 