


Nom : Prénom :	Thème 7 Programmer un objet	3S8 -doc1	PROGRAMMATION 
Equipe :	S8 : Comment réaliser un algorithme ?		

Initiation à la programmation
avec les logiciels Mblock et Scratch 2

Vous allez réaliser votre premier programme permettant de mettre en action les lutins (le panda (sur le logiciel Mblock) ou un chat sur (le logiciel Scratch 2)).

Pour télécharger les logiciels : aller sur le site du collège : www.saint-pierre-saint-jean.com: rubrique **ressources** - Logiciels gratuits.
Installez un des 2 logiciels au moins dans votre ordinateur.

Remarque : **Installez aussi le logiciel Adobe AIR** pour le bon fonctionnement de Scratch.

Chargez le logiciel Mblock ou Scratch 2






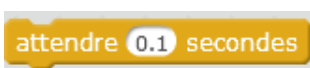

Reproduisez le programme suivant en vous aidant des instructions données ci-dessous

```

quand flag verte pressée
répéter 30 fois
  attendre 0.1 secondes
  basculer sur le costume Panda-a
  avancer de 5
  attendre 0.1 secondes
  basculer sur le costume Panda-b
  avancer de 5
  
```

Instructions à suivre pour la saisie du script

Que se passe-t-il ?

- 1- Cliquez sur **Evènements** puis sur  →
- 2- Cliquez sur **Contrôle** puis sur  →
- 3- Cliquez sur **Contrôle** puis sur  →
- 4- Cliquez sur **Apparence** puis sur  →
- 5- Cliquez sur **Mouvement** puis sur  →
- 6- Cliquez sur **Contrôle** puis sur  →
- 7- Cliquez sur **Apparence** puis sur  →