

Fiche n° :	CYCLE 4 – TECHNOLOGIE 5^e PROGRAMMATION Les algorithmes	NOM :
Classe :		Prénom :
Compétence travaillée : Écrire un programme > Boucles ☹ ☺ ☻ ⚡		

COMMENT PARAMÉTRER UNE BOUCLE ?



Dans cette activité, vous allez apprendre à donner vie à des images en **programmant** une série de changements de costumes pour créer une animation.

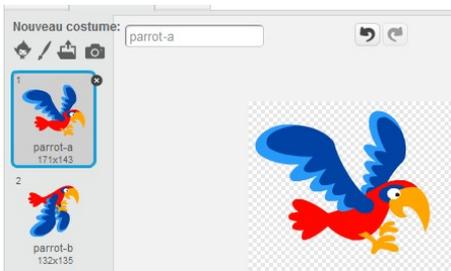
Pour atteindre cet objectif, vous allez utiliser un bloc « **répéter x fois** » (vu avec le logiciel Kidscood) et un bloc « **attendre** ».

Pensez à utiliser la **fiche méthode** pour vous rappeler le rôle des différents menus de Scratch.

À l'aide du logiciel **Scratch** :

1. choisissez la scène « **boardwalk** » ;
2. choisissez le lutin « **parrot** » ;
3. ajoutez un autre costume ;
4. ajoutez les blocs ci-dessous pour animer l'image ;
5. appelez le professeur pour validation puis enregistrez votre programme dans le sous-dossier « **Documents** » du dossier « **TECHNOLOGIE** » sous le nom « **P1 Votrenom Votreprénom** » ;
6. répondez à la question : pourquoi mettre un bloc « attendre » ?

Lutin parrot :



Choix d'autre costume :



Blocs à ajouter :



PROGRAMME	
Validé	<input type="checkbox"/>
Non validé	<input type="checkbox"/>

Pourquoi mettre un bloc « attendre » ? _____

À l'aide du logiciel **Scratch**, créez votre propre animation :

7. essayez de commencer par esquisser vos idées d'animation sur papier – dans l'idée d'un folioscope ;
8. modifiez le programme en changeant de scène et de lutin ;
9. faites des tests avec différents blocs et costumes jusqu'à trouver quelque chose qui vous plaît ;
10. appelez le professeur pour validation puis enregistrez votre programme dans le sous-dossier « **Documents** » du dossier « **TECHNOLOGIE** » sous le nom « **P2 Votrenom Votreprénom** » ;
11. présentez votre animation à la classe: les meilleures seront mises sur internet !