

I'm not robot  reCAPTCHA

**I'm not robot!**

## Exercice scratch 3eme corrigé

**Brevet exercice scratch 3eme corrigé. Exercice algorithme scratch 3eme corrigé. Exercice scratch 3eme corrigé pdf technologie.**

Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service. Fonctionnel Fonctionnel Toujours activé Le stockage ou l'accès technique est strictement nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de permettre l'utilisation d'un service spécifique explicitement demandé par l'abonné ou l'utilisateur, ou dans le seul but d'effectuer la transmission d'une communication sur un réseau de communications électroniques. Préférences Préférences Le stockage ou l'accès technique est nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de stocker des préférences qui ne sont pas demandées par l'abonné ou l'utilisateur. Statistiques Statistiques Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement à des fins statistiques. Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement dans des finalités statistiques anonymes. En l'absence d'une assignation à comparaître, d'une conformité volontaire de la part de votre fournisseur d'accès à internet ou d'enregistrements supplémentaires provenant d'une tierce partie, les informations stockées ou extraites à cette seule fin ne peuvent généralement pas être utilisées pour vous identifier. Marketing Marketing Le stockage ou l'accès technique est nécessaire pour créer des profils d'utilisateurs afin d'envoyer des publicités, ou pour suivre l'utilisateur sur un site web ou sur plusieurs sites web à des fins de marketing similaires.



44 exercices sur Scratch utilisables dès la 4ème. Des exercices de degré de difficulté très variable. Un fichier correction est disponible. algo Dans cet exercice, aucune justification n'est attendue. On a créé un jeu de hasard à l'aide d'un logiciel de programmation. Lorsqu'on appuie sur le drapeau, le lutin dessine trois motifs côte à côte. Chaque motif est dessiné aléatoirement : soit c'est une croix, soit c'est un rectangle. Le joueur gagne si l'affichage obtenu comporte trois motifs identiques. Au lancement du programme, le lutin est orienté horizontalement vers la droite : corrigés Signaler une erreur / Remarque ? Les corrigés des exercices sur scratch au cycle 4 en classe de 3ème. Savoir créer un programme et mettre en place un algorithme répondant à une problématique posée. Exercice 1 Associer chaque programme à la sortie correspondante. Programme 1 : tracé 2. Programme 2 : tracé 3. Programme 3 : tracé 1. Exercice 2 Si a = 1 alors le lutin avance d'un nombre de pas entre 1 et 20 pixels et si a=2, le lutin recule d'un nombre de pas entre 1 et 20 pixels.



Exercice 3 Que fait ce programme ? Ce programme ajoute au nombre resultat1 : 2,3,4 etc... puis au nombre resultat2, il le multiplie par 2,3,4 etc... Exercice 4 On a exécuté ce programme et on a saisi le nombre 45. Quel est le contenu de ma liste à la fin de l'exécution ? Le contenu de maliste sera la liste des diviseurs du nombre 45. Exercice 5 Comment compléter ce programme afin de pouvoir ajouter le nombre saisi à la liste seulement dans le cas où le nombre n'y figure pas encore ? Il faut rajouter une condition « sinon » et la brique « Ajouter à unliste » la valeur « réponse ». Exercice 6 Quel code faut-il ajouter sur les deux lutins afin que le lutin Bear1 dise bonjour au chat une fois ce dernier près de lui ? Il faudrait rajouter une condition du type : Si la position x du chat et du lutin Bear1 est inférieure à 10 alors les deux lutins disent bonjour. Exercice 7 On clique sur le chat. Au bout de combien de secondes exactement le chat dira-t-il bonjour ?  $1+2+1=4$  s Le chat dira bonjour au bout de 4 secondes. Exercice 8 La scène comporte un lutin Ball. est-il possible de gagner à ce jeu? Pourquoi? Il est impossible de gagner à ce jeu car à chaque fois que la souris se rapproche du lutin à une distance inférieure à 50 pixels alors le lutin se déplacera à une abscisse comprise entre - 200 et 200 pixels. Exercice 9 Que fait ce programme ? On a saisi 12 puis 15. Le chat annonce NAN! Pourquoi ? Comment améliorer le programme ? Ce programme va calculer qui n'existe pas! Exercice 10 Que se passe-t-il si on clique une seule fois sur le ballon ? Que se passe-t-il si on clique plusieurs fois rapidement sur le ballon ? Si on clique sur ce ballon, un autre ballon va être créé pendant 4 seconde puis supprimé automatiquement. Ce ballon prendra une position dont l'abscisse est comprise entre -240 et +240 pixels et dont l'ordonnée est nulle. Après avoir consulté le corrigé de ces exercices sur scratch en 3ème, vous pouvez revenir aux exercices en troisième. Télécharger et imprimer ce document en PDF gratuitement Vous avez la possibilité de télécharger puis d'imprimer gratuitement ce document « scratch : corrigé des exercices en 3ème de programmation. » au format PDF. D'autres fiches similaires à scratch : corrigé des exercices en 3ème de programmation.. Scratch : corrigé des exercices de programmation en 5ème. Puissances : corrigé des exercices de maths en 4ème en PDF. Mathovore c'est 13 742 345 cours et exercices de maths téléchargés en PDF. Le brevet « nouvelle version » compte maintenant des exercices de programmation. Voici donc quelques exercices sur Scratch de niveau troisième, type brevet : Ces exercices contiennent des algorithmes Scratch, avec des figures à réaliser ou des modifications à effectuer pour corriger les scripts. Exercices sur Scratch troisième niveau brevet Bon travail et bonne préparation au brevet avec ces exercices sur Scratch !