



A.S : 2018-2019

Classe : 7eme B ...  
 Durée : 45 Min  
 Date : .... Mai 2019

**Devoirs de synthèse n°3**



Nom : ..... Prénom : ..... N° : .....



**Exercice 1** ...../6pts

Sami et Maria réalisent un jeu vidéo, avec le logiciel de programmation Scratch, dans le quel un robot fait disparaître des fantômes en les touchant. Voici l'écran de travail qu'ils obtiennent :



The screenshot shows the Scratch interface with the following elements labeled:

- Scène**: Points to the stage area.
- Lancer/stopper les scripts**: Points to the green flag and red stop buttons.
- Rubriques**: Points to the menu tabs (Scripts, Costumes, Sons).
- Arrière-plan**: Points to the background area.
- Lutins**: Points to the sprite area.
- Évènement**: Points to the 'when green flag is clicked' event block.

Four boxes are placed on the screen for the quiz:

- Box 1: Points to the 'Scripts' menu.
- Box 2: Points to the 'Robot robot' sprite.
- Box 3: Points to the 'Mouvement' block category.
- Box 4: Points to the 'quand est cliqué' event block.

- 1 Compléter** les légendes de l'écran avec les mots suivants : script, lutins, blocs d'instruction.
- 2 Donner** le nombre de lutins présents dans ce programme.  
 .....
- 3 Donner** le nom de la rubrique dans laquelle se trouve le bloc d'instruction **avancer de 10**.  
 .....
- 4 Donner** le nom de l'Évènement qui permet d'activer le déplacement du robot.  
 .....

## Exercice 2

...../6pts

quand  est cliqué

dire Salut pendant 2 secondes

penser à Je m'ennuie... pendant 2 secondes



x: 44  
y: -101

quand  est cliqué

attendre 3 secondes

penser à Et moi donc... pendant 2 secondes



x: -32  
y: 18

Combien de temps dure ce programme ?

quand a est pressé

répéter 2 fois

répéter 3 fois

jouer le son miaou jusqu'au bout

attendre 1 secondes



x: 177  
y: -3

Combien de fois le chat va-t-il miauler ?

## Exercice 3

...../4pts Appliquer les consignes de l'algorithme, dessine le flèche dans sa position finale.

Algorithme : ...../4pts

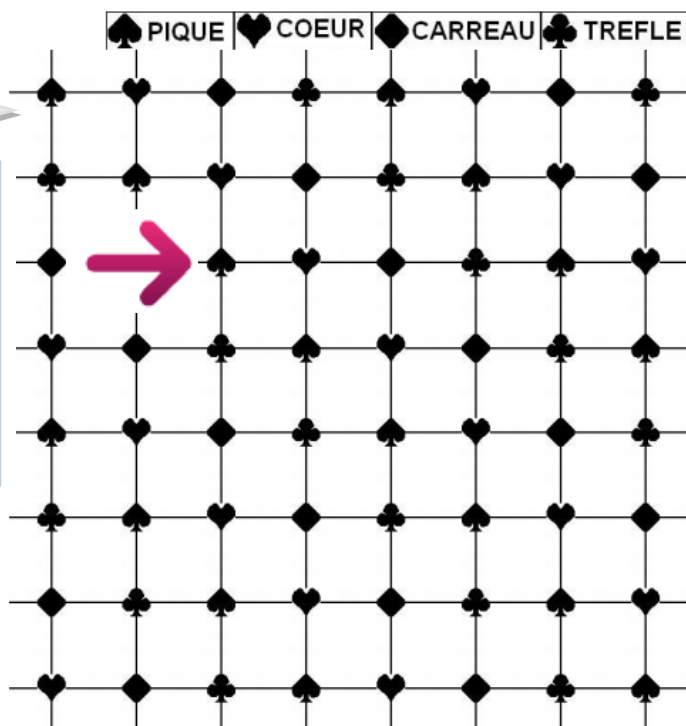
**REPETE 2 FOIS**

Avance de 2 cases

Tourne d'un quart de tour à droite

Avance de 1 case

Tourne d'un quart de tour à gauche



Algorithme : ...../4pts

Avance de 1 cases

**REPETE 3 FOIS**

Avance de 1 case

Tourne d'un quart de tour à droite

Avance de 1 case

Tourne d'un quart de tour à gauche

Avance de 2 cases

