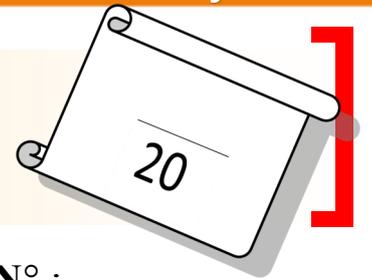




A.S : 2018-2019

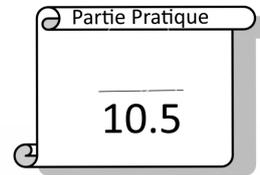
Classe : 8eme B ...  
Durée : 1 H  
Date : .... Février 2019

**Devoirs de synthèse n°2**



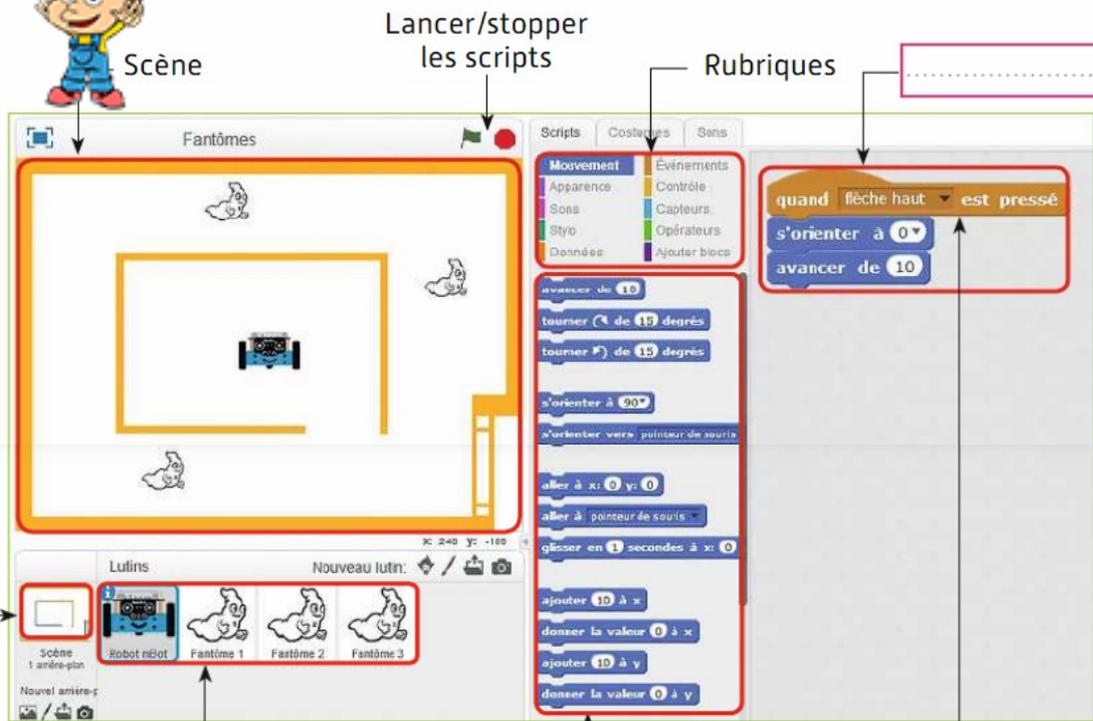
Nom : ..... Prénom : ..... N° : .....

**PARTIE THÉORIQUE**



**Exercice 1**

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 :



**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.

.....

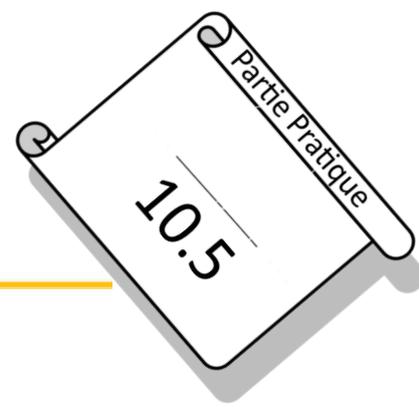
**3 Donner** le nom de la rubrique dans laquelle se trouve le bloc d'instruction **avancer de 10**.

.....

**4 Donner** le nom de l'Évènement qui permet d'activer le déplacement du robot.

.....





EXERCICE

1



# Plan de maison

Mohamed et Ibtissem doivent tracer a l'écran une maison.

La maison mesure 150 par 150 de coté et la porte 30 par 60.

La position du coin inférieur gauche de la porte est aux coordonnées suivants:

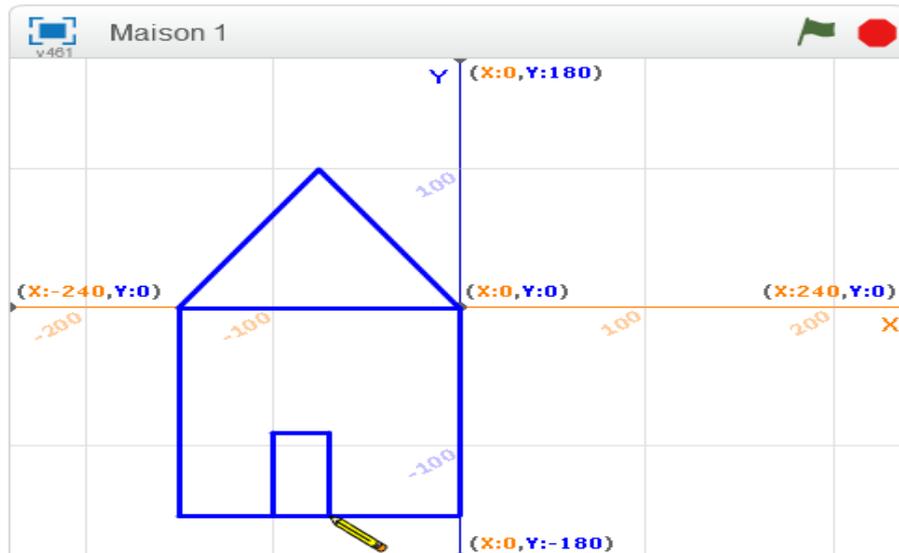
$$X = -100 ; y = -150$$

1

Ouvrir le fichier **Maison1.sb2** que se trouve au bureau.

2

**Remettre** dans l'ordre et **assembler** les derniers blocs d'instructions afin d'obtenir la même figure que ci-dessous.



3

**Simplifier** le scripts en utilisant la boucle **répéter 4 fois** pour tracer le carré

de la maison.

```

répéter 4 fois
  avancer de 150
  tourner de 90 degrés
  
```

4

Ajouter une cheminée a partir des cordonnées suivantes :

```

aller à x: -45 y: 60
  
```

et ayant les mesures suivantes : hauteur = 30 et 55 ; largeur = 20.

