



Fiche 3 Défis : Programmer

Niveau 1

- En utilisant le langage de programmation de Scratch Junior, déplacez le chat du point de coordonnées (2 ; 13) au point de coordonnées (19 ; 3).
- Le programme devra démarrer lorsqu'on touche le chat.
- Le chat vous remerciera à son arrivée, vous ne devez pas utiliser de brique verte.
- Vous devrez utiliser le moins de briques possible.

Niveau 2

- En utilisant le langage de programmation de Scratch Junior, déplacez le chat du point de coordonnées (2 ; 13) au point de coordonnées (19 ; 3), en passant par le point de coordonnées (10 ; 5).
- Arrivé au point de coordonnées (10 ; 5), le chat devra marquer un temps d'arrêt, avant de sauter, puis de repartir.
- Le programme devra démarrer lorsqu'on touche le chat.
- Le chat vous remerciera à son arrivée, vous ne devez pas utiliser de brique verte.
- Vous devrez utiliser le moins de briques possible.

Niveau expert

- En utilisant le langage de programmation de Scratch Junior, déplacez le chat du point de coordonnées (2 ; 13) au point de coordonnées (19 ; 3), en passant par le point de coordonnées (10 ; 5).
- Jusqu'au point de coordonnées (10 ; 5), il devra changer de direction à chaque case.
- Arrivé au point de coordonnées (10 ; 5), le chat devra marquer un temps d'arrêt, avant de sauter sur place, puis de repartir.
- Le programme devra démarrer lorsqu'on touche le chat.
- Le chat vous remerciera à son arrivée et devra revenir au point de départ, coordonnées (2 ; 13).
- Vous devrez utiliser le moins de briques possible.



Fiche 3 Défis : Programmer

Niveau 1

- En utilisant le langage de programmation de Scratch Junior, déplacez le chat du point de coordonnées (2 ; 13) au point de coordonnées (19 ; 3).
- Le programme devra démarrer lorsqu'on touche le chat.
- Le chat vous remerciera à son arrivée, vous ne devez pas utiliser de brique verte.
- Vous devrez utiliser le moins de briques possible.

Niveau 2

- En utilisant le langage de programmation de Scratch Junior, déplacez le chat du point de coordonnées (2 ; 13) au point de coordonnées (19 ; 3), en passant par le point de coordonnées (10 ; 5).
- Arrivé au point de coordonnées (10 ; 5), le chat devra marquer un temps d'arrêt, avant de sauter, puis de repartir.
- Le programme devra démarrer lorsqu'on touche le chat.
- Le chat vous remerciera à son arrivée, vous ne devez pas utiliser de brique verte.
- Vous devrez utiliser le moins de briques possible.

Niveau expert

- En utilisant le langage de programmation de Scratch Junior, déplacez le chat du point de coordonnées (2 ; 13) au point de coordonnées (19 ; 3), en passant par le point de coordonnées (10 ; 5).
- Jusqu'au point de coordonnées (10 ; 5), il devra changer de direction à chaque case.
- Arrivé au point de coordonnées (10 ; 5), le chat devra marquer un temps d'arrêt, avant de sauter sur place, puis de repartir.
- Le programme devra démarrer lorsqu'on touche le chat.
- Le chat vous remerciera à son arrivée et devra revenir au point de départ, coordonnées (2 ; 13).
- Vous devrez utiliser le moins de briques possible.