

TP Technologie

Travaux Pratiques

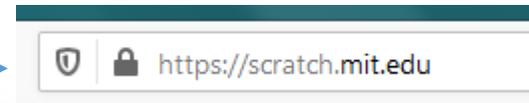
Niveau : débutant

Programmation

Feu de signalisation



Dans un premier temps il faudra vous connecter aux réseaux d'ordinateur, puis aller sur Internet en utilisant le navigateur Mozilla. Dans la barre de recherche « Google », taper scratch, puis cliquer sur la première réponse. Sinon taper dans la barre URL : <https://scratch.mit.edu>



Mozilla Firefox



Google

scratch

Recherche Google

J'ai de la chance

Tapez « scratch »

Cliquez sur la première réponse

Google

scratch

Tous Images Vidéos Shopping Actualités Plus Paramètres Outils

Environ 417 000 000 résultats (0,42 secondes)

scratch.mit.edu Traduire cette page
Scratch - Imagine, Program, Share

Scratch is a free programming language and online community where you can create your own interactive stories, games, and animations.

Français

Français, a Studio on Scratch.

Scratch 2.0 Offline Editor

Scratch 2.0 Offline Editor. You can install the Scratch 2.0 editor to ...

Download

Scratch is a free programming language and online community ...

[Autres résultats sur mit.edu »](#)

Games

Ratatouille - A Scrolling Platformer
v1.2 #games #music #art ...

Create

... go to your browser preferences and enable Javascript in order ...

Explore

Scratch is a free programming language and online community ...

fr.wikipedia.org > wiki > Scratch_(langage) ▾

Scratch (langage) — Wikipédia

Scratch est un langage de programmation graphique manipulable et exécutable par le logiciel



Scratch

Langage de programmation

Scratch est un langage de programmation graphique manipulable et exécutable par le logiciel de même nom à vocation éducative. Ainsi, Scratch est à la fois un environnement de développement et un moteur d'exécution du langage Scratch mais aussi un site web. Ce dernier était initialement programmé en Smalltalk. [Wikipédia](#)

Influence : [ScratchJr](#)

Système d'exploitation : Mac OS, Windows, Linux, Chrome OS, Android

Date de première version : 2006

Dernière version : 3.0 (2 janvier 2019)

Licence : [GPLv2](#) pour une version et Scratch Source Code

Cliquez sur « Créer »

Scratch

Créer

Explorer

Idées

À propos

Recherche

Rejoindre Scratch

Se connecter

Créer des histoires, des jeux et des animations.
Partager vos projets avec le monde entier.

Commencer à créer

Rejoindre

Voir la v

Maintenant vous allez pouvoir programmer par bloc. Suivez bien les instructions de 1 à 9 pour mener à bien ce TP.

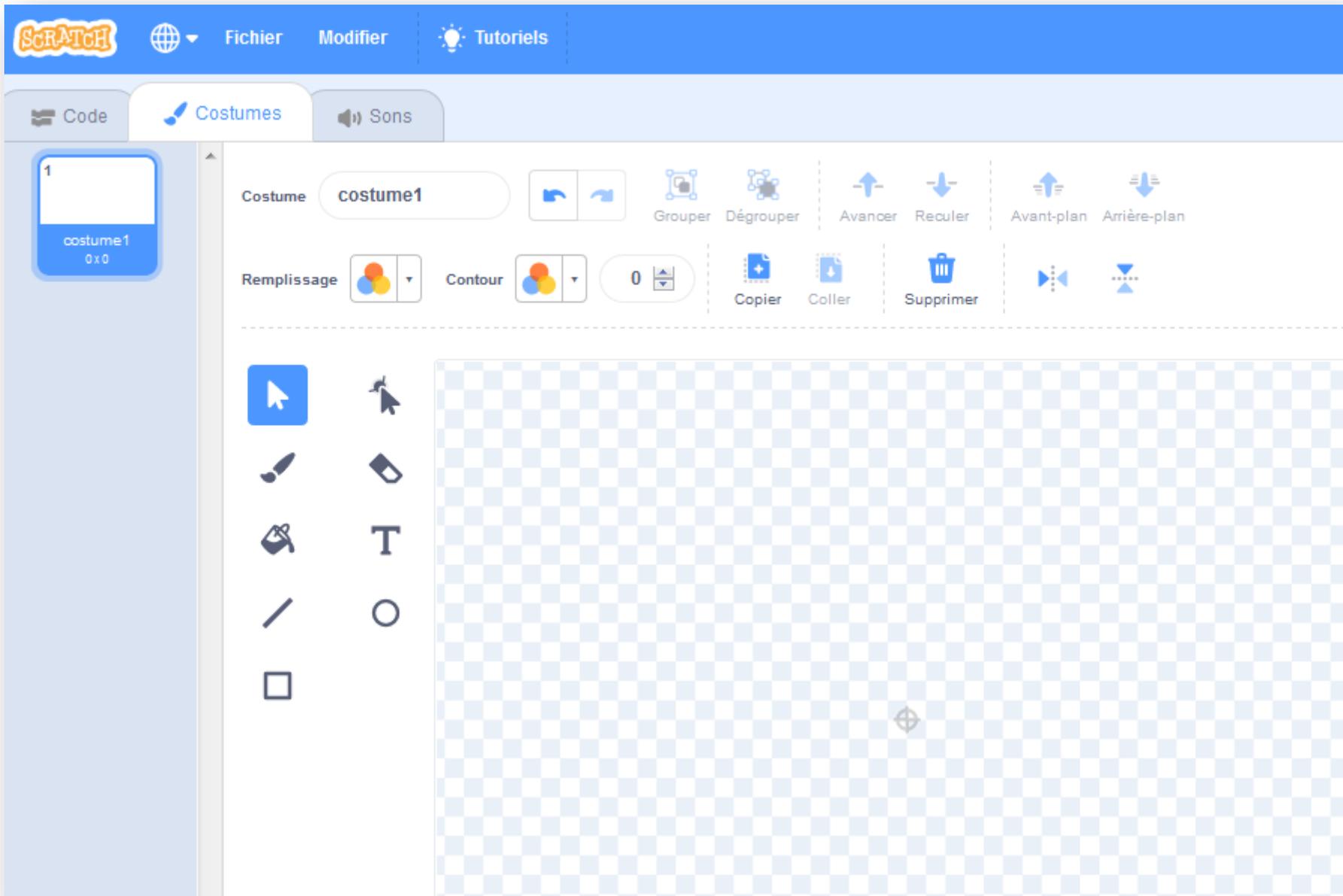
1

Cliquez sur longlet « costume »

The image shows the Scratch programming environment. At the top, there is a blue navigation bar with the Scratch logo and menu items: 'Fichier', 'Modifier', and 'Tutoriels'. On the right side of this bar are links for 'Rejoindre Scratch' and 'Se connecter'. Below the navigation bar, there are three tabs: 'Code', 'Costumes', and 'Sons'. The 'Costumes' tab is highlighted with a black circle, and an arrow points from the instruction box above to it. The left sidebar contains various block categories: 'Mouvement', 'Apparence', 'Son', 'Événements', 'Contrôle', 'Capteurs', 'Opérateurs', 'Variables', and 'Mes Blocs'. The main workspace is a large grid where a small Scratch cat sprite is visible. On the right side, there is a control panel for the selected sprite, showing 'Sprite1' with x and y coordinates set to 0, and a 'Scène' panel with 'Arrière-plans' set to 1.

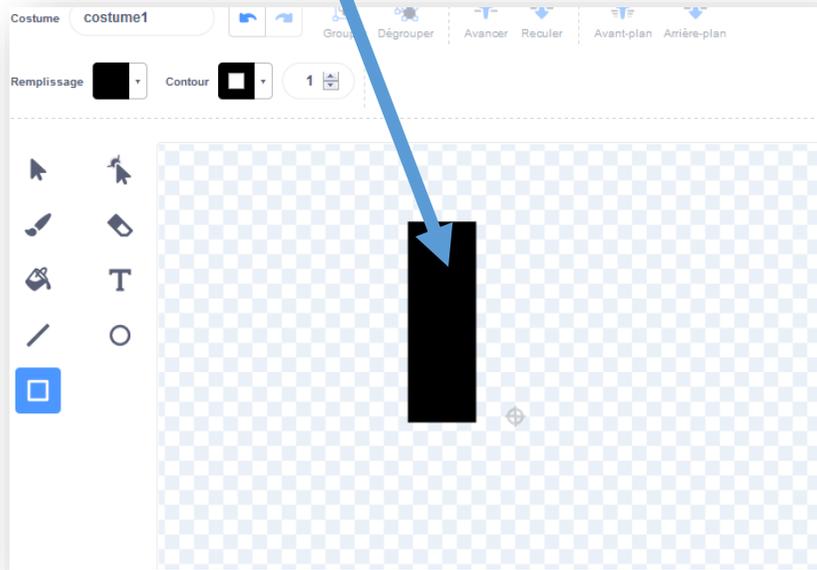
2

Supprimez les « costumes » existants



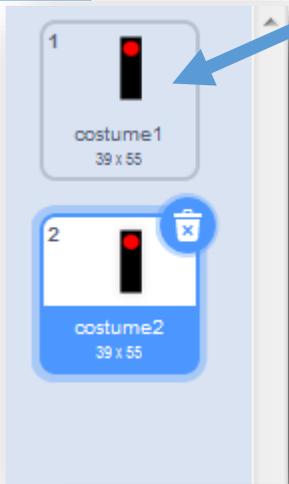
3

Créez le rectangle du feu de signalisation



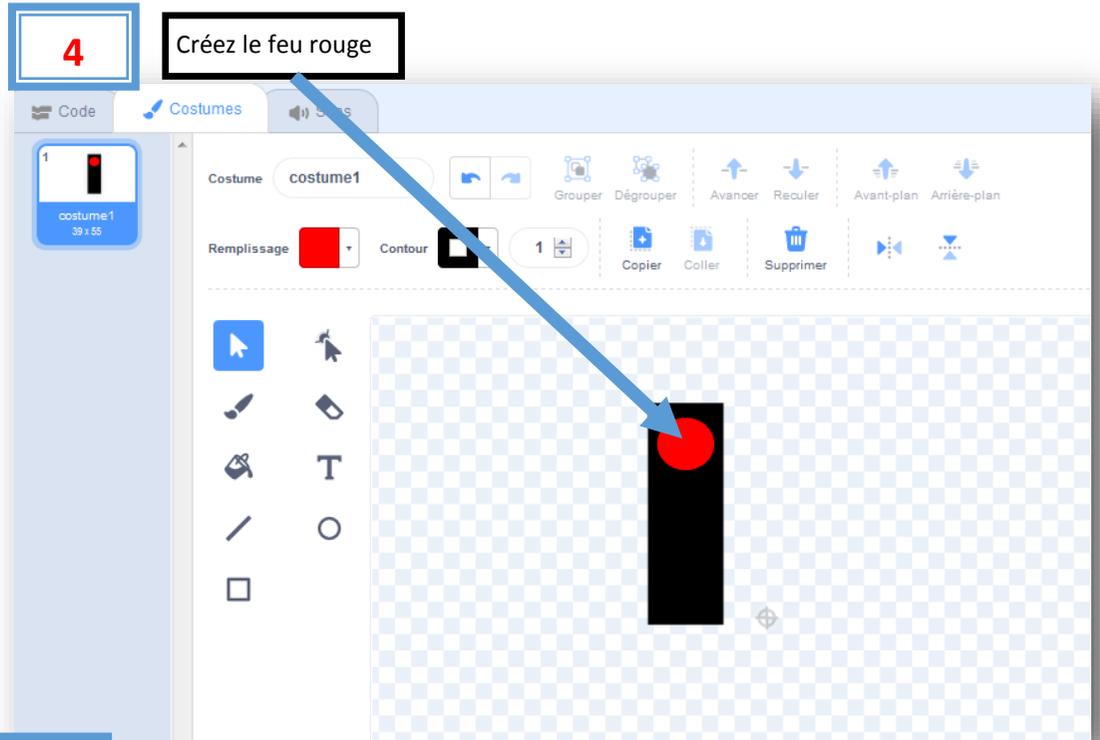
5

Dupliquez le costume 1 en faisant un clic droit sur le costume 1



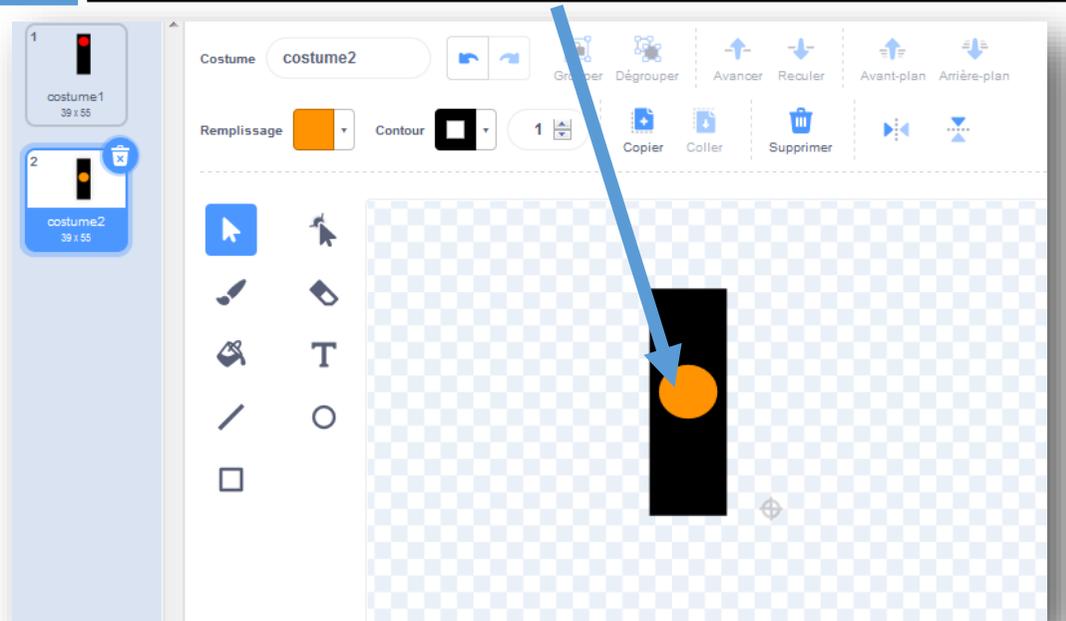
4

Créez le feu rouge



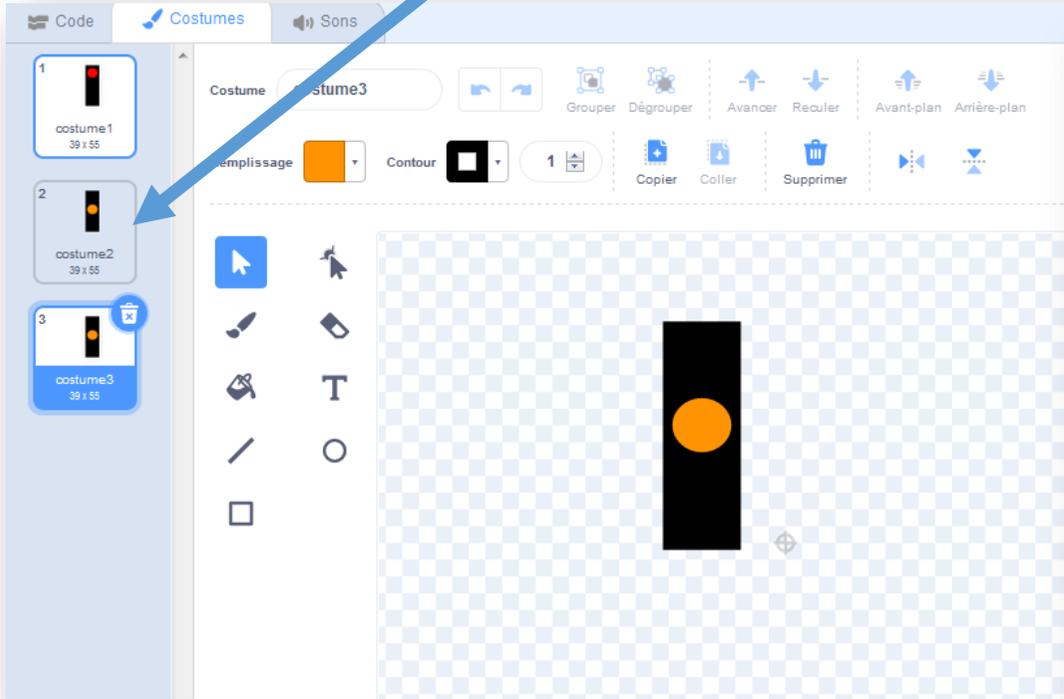
6

Modifiez le costume 2 en déplaçant le feu rouge et en changeant sa couleur en orange



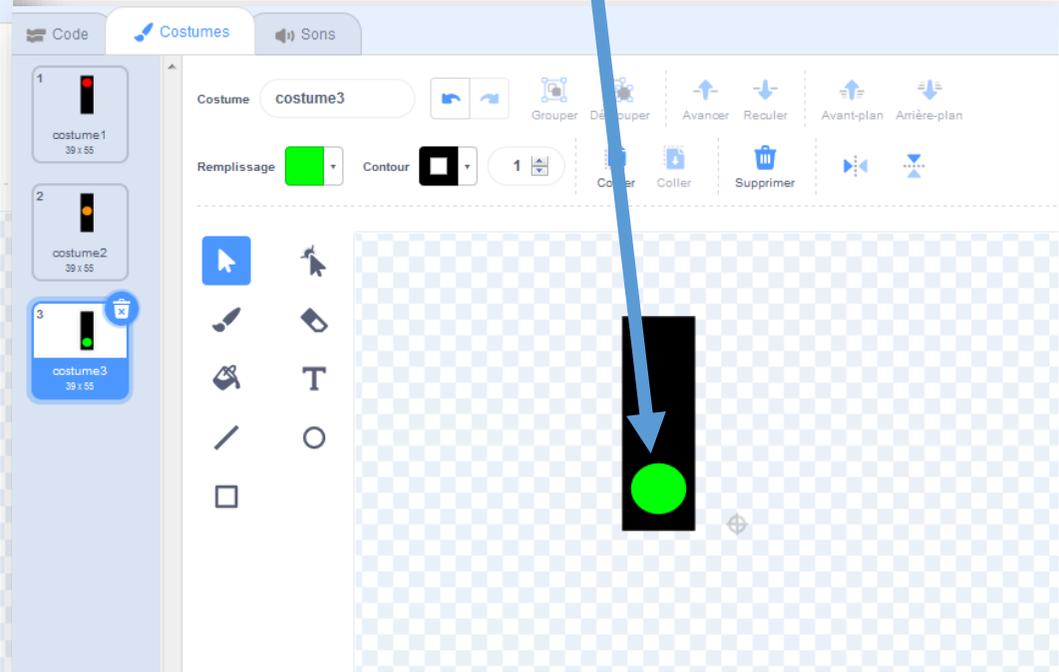
7

Dupliquez le costume 2 en faisant un clique droit sur le costume 2



8

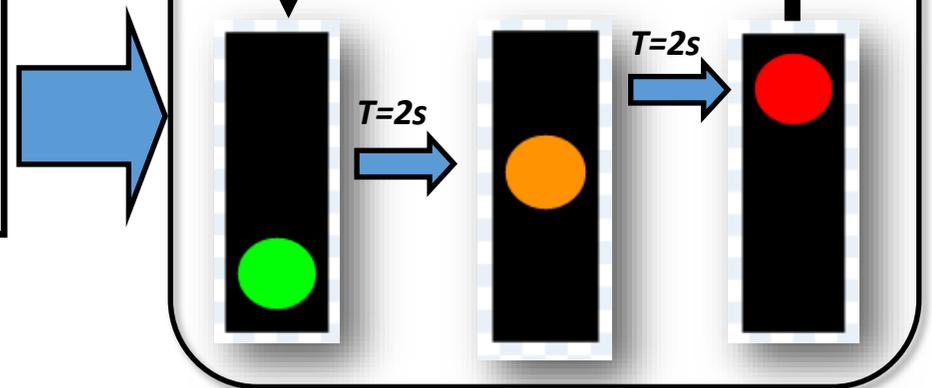
Modifiez le costume 2 en déplaçant le feu orange et en changeant sa couleur en vert



9

Maintenant

que vos 3 costumes (feu rouge, feu orange, feu vert) sont créés, vous allez pouvoir les utiliser pour créer un changement d'état des feux de signalisation, c'est-à-dire faire un signalement comme ceci : vert, attendre 2 secondes, puis orange, attendre 2 secondes, puis rouge, attendre 3 secondes, et on recommence le cycle sans fin.





Indice pour cette programmation :

Pour cette programmation vous allez créer un « Évènement » en cliquant sur *le drapeau vert*, puis « Contrôler » cette évènement, pour changer les « Apparences » de votre feu de signalisation.

Blocs « Évènements »

The screenshot shows the 'Évènements' category selected in the Scratch block palette. The 'quand le drapeau vert est cliqué' block is highlighted with a blue arrow. Other visible blocks include 'quand la touche espace est pressée', 'quand ce sprite est cliqué', 'quand l'arrière-plan bascule sur arrière plan1', 'quand le volume sonore > 10', 'quand je reçois message1', 'envoyer à tous message1', and 'envoyer à tous message1 et attendre'.

Blocs « Contrôle »

The screenshot shows the 'Contrôle' category selected in the Scratch block palette. The 'répéter indéfiniment' block is highlighted with a blue arrow. Other visible blocks include 'attendre 1 secondes', 'répéter 10 fois', 'attendre jusqu'à ce que', and 'répéter jusqu'à ce que'.

Blocs « Apparence »

The screenshot shows the 'Apparence' category selected in the Scratch block palette. The 'dire Bonjour! pendant 2 secondes' block is highlighted with a blue arrow. Other visible blocks include 'dire Bonjour!', 'penser à Hmm... pendant 2 secondes', 'penser à Hmm...', 'basculer sur le costume costume3', 'costume suivant', 'basculer sur l'arrière-plan arrière plan1', 'arrière-plan suivant', 'ajouter 10 à la taille', 'mettre la taille à 100 % de la taille initiale', 'ajouter 25 à l'effet couleur', and 'mettre l'effet couleur à 0'.

Bravo !! Vous y êtes arrivé!

Maintenant, pour poursuivre cet TP, vous allez modifier « l'Evènement » et son « Contrôle » comme bon vous semble. Montrer votre création au professeur.

Dessinez la nouvelle programmation par bloc de votre modification ici :

Voici le corrigé de l'exercice précédent :

