

TP Technologie

Travaux Pratiques

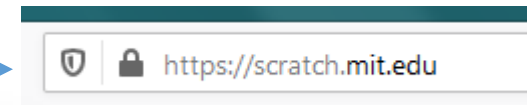
Niveau : débutant

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 ...



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)

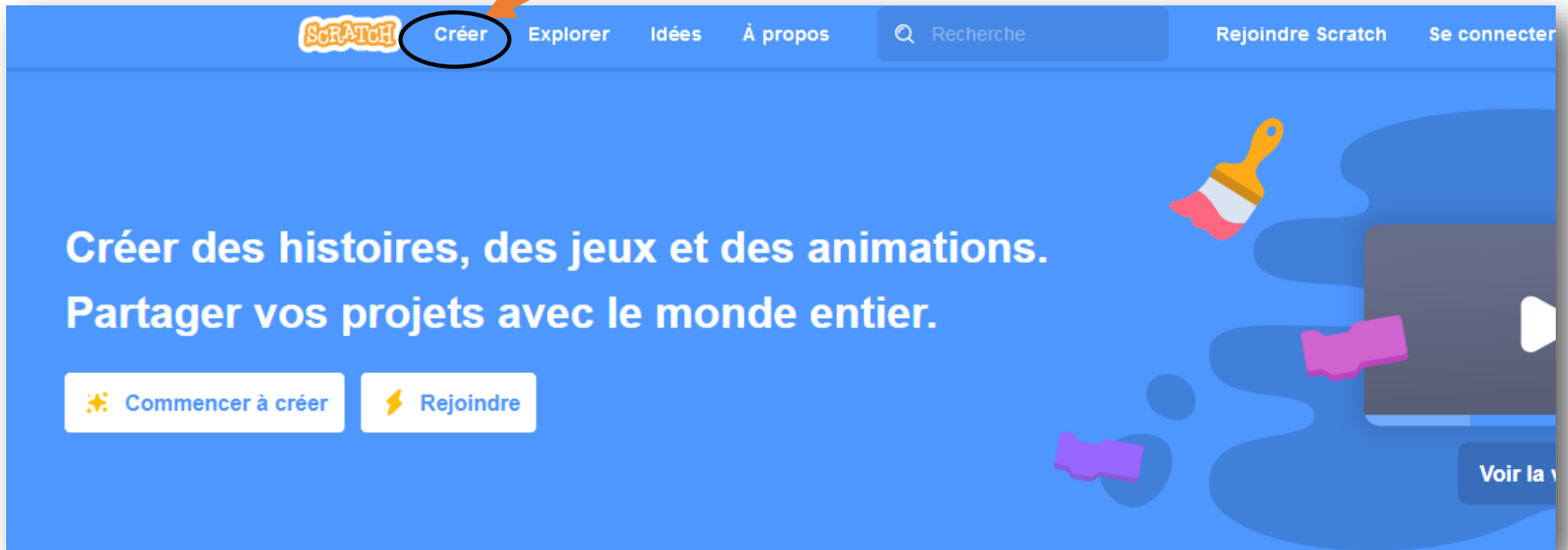
Licence : [GPLv2](#) pour une version et Scratch Source Code

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

Scratch (langage) — Wikipédia

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

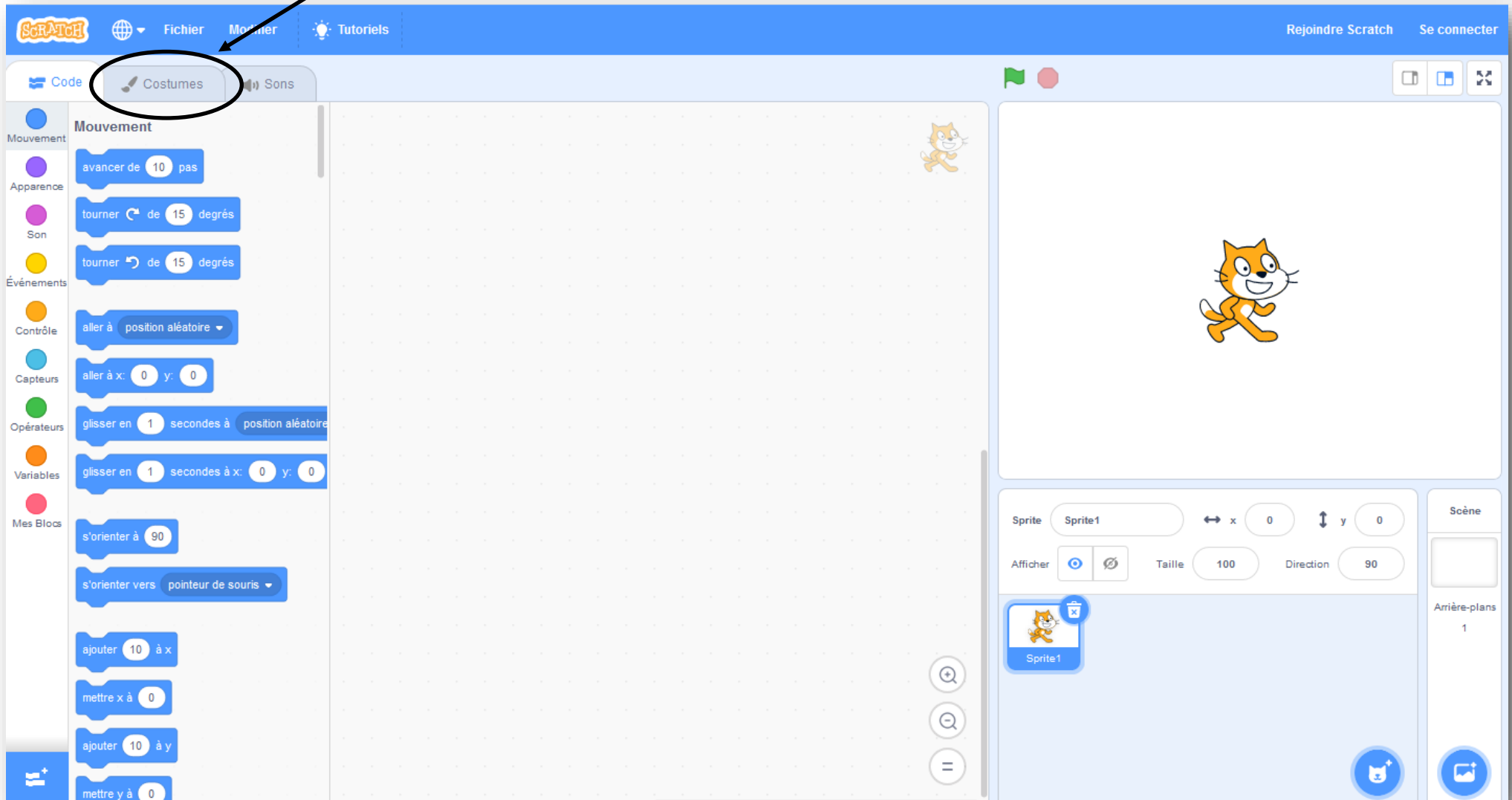
Cliquez sur « Créer »



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

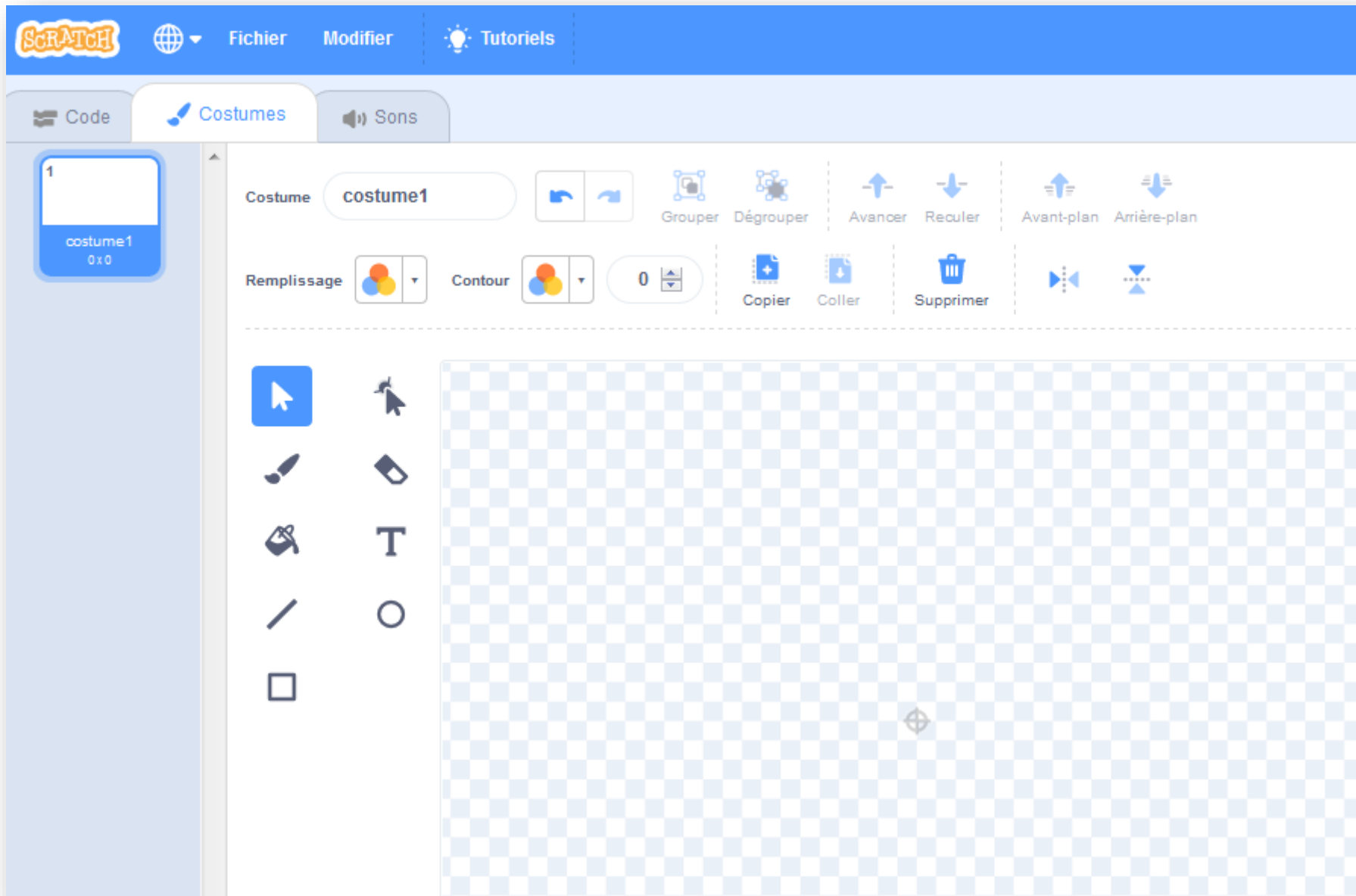
1

Cliquez sur longlet « costume »



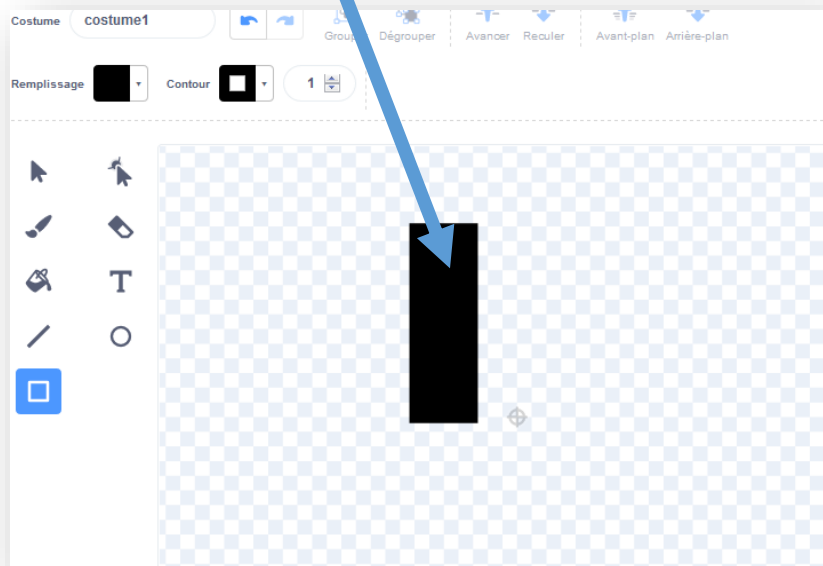
2

Supprimez les « costumes » existants



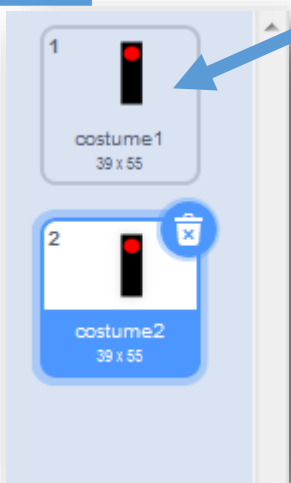
3

Créez le rectangle du feu de signalisation



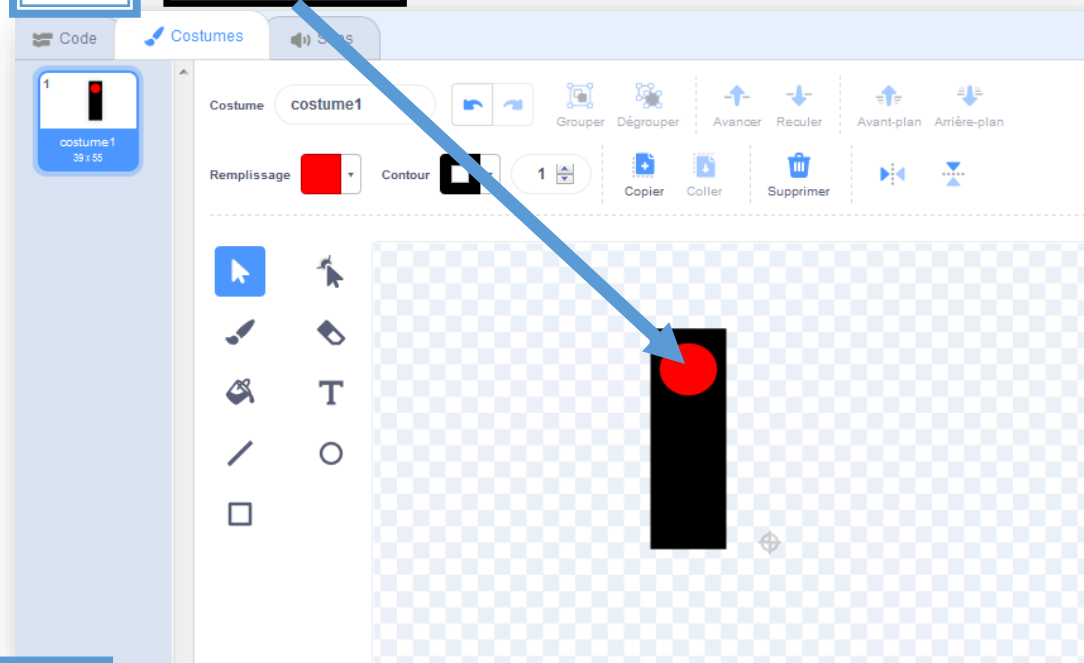
5

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



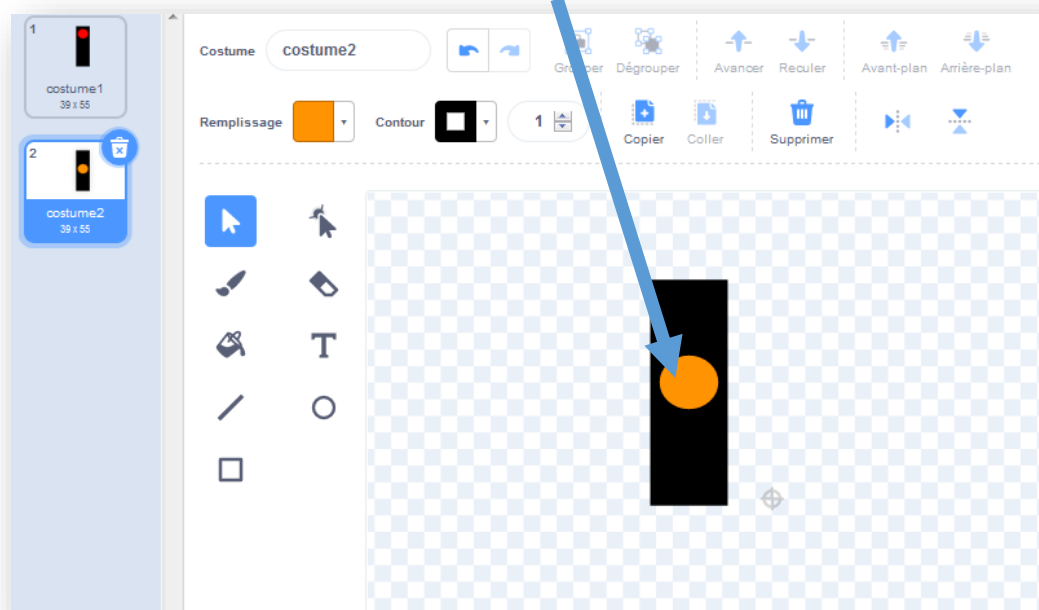
4

Créez le feu rouge



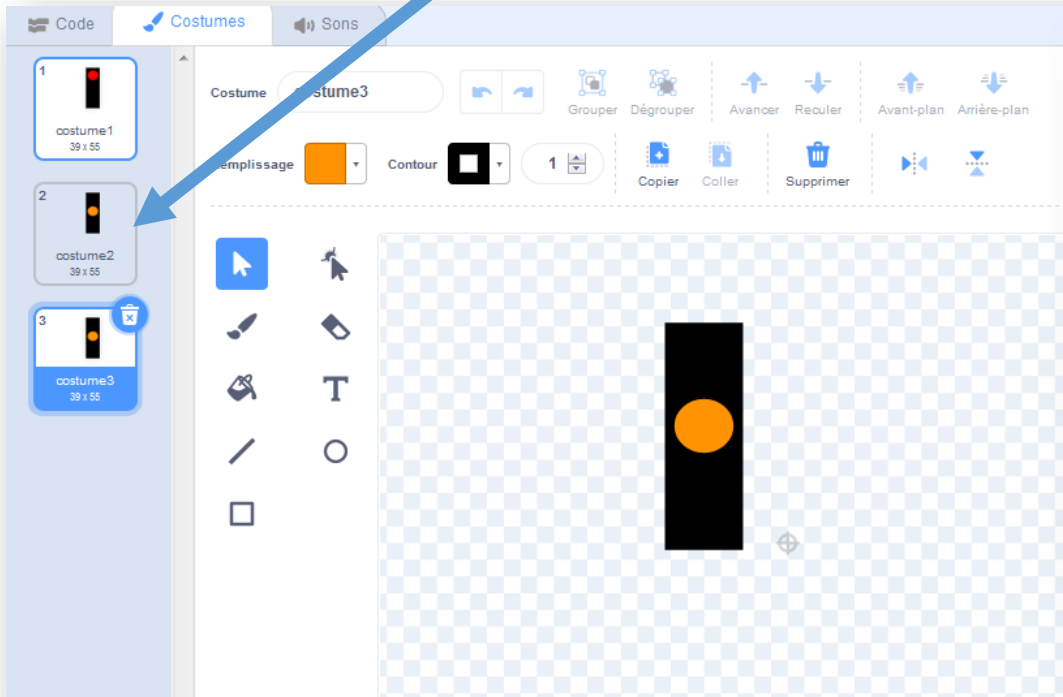
6

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



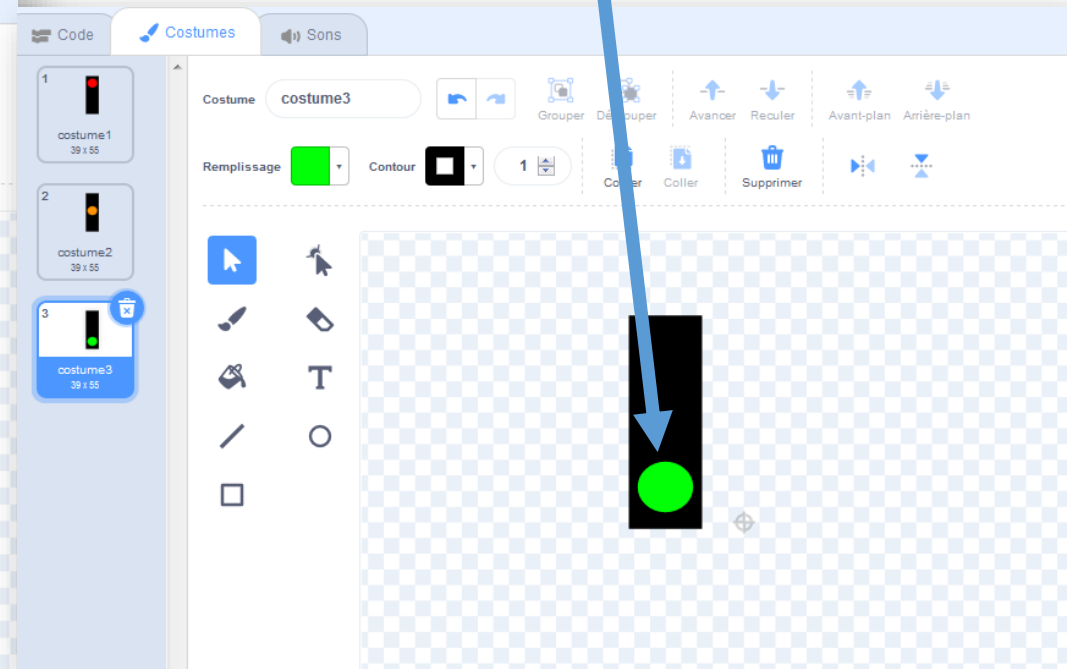
7

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



8

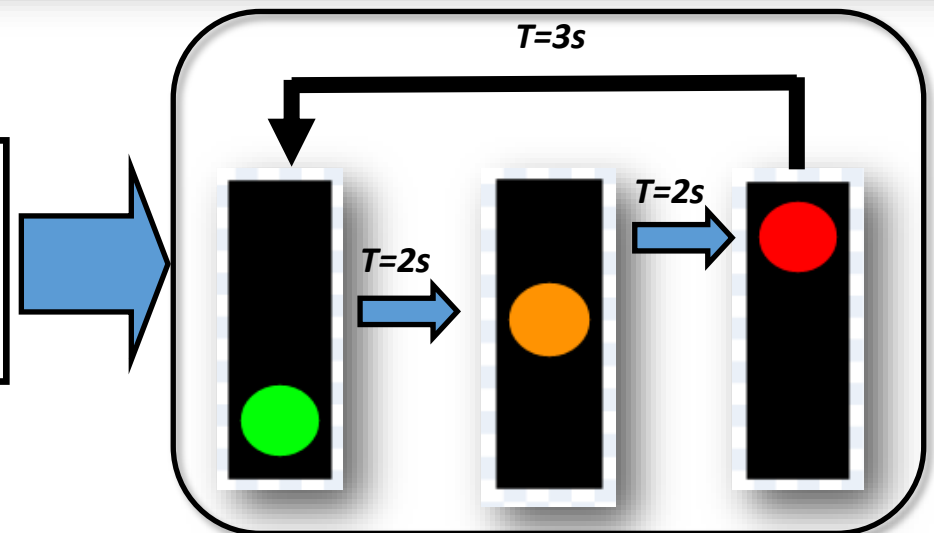
Modifiez le costume 2 en déplaçant le feu orange et en changeant sa couleur en vert



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.

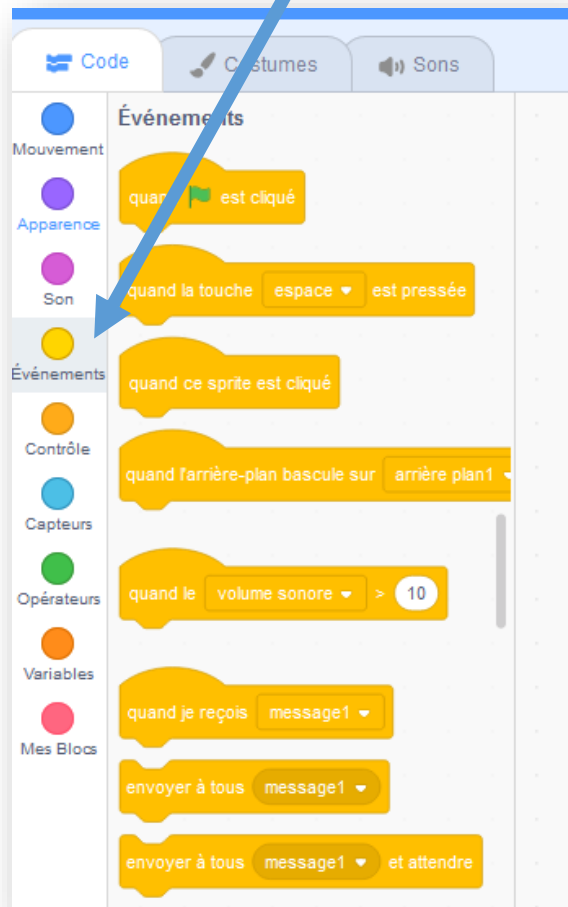




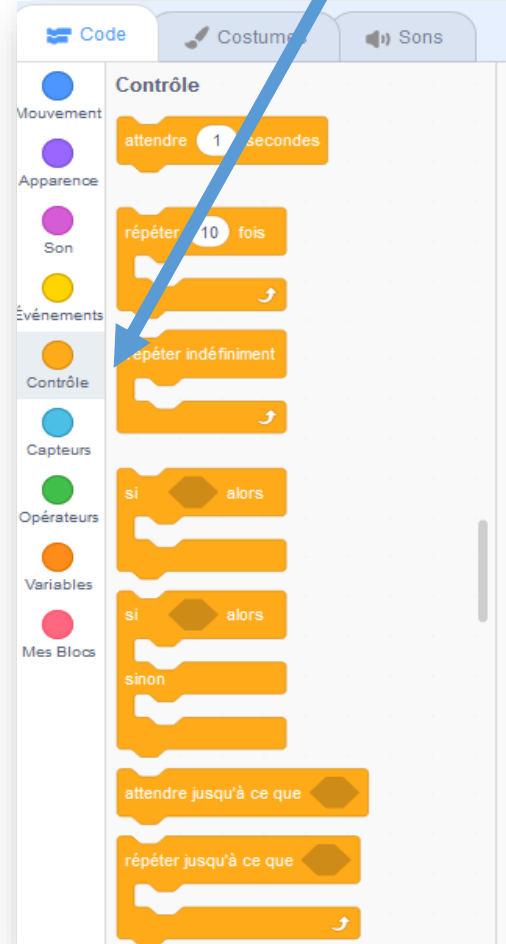
Indice pour cette programmation :

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

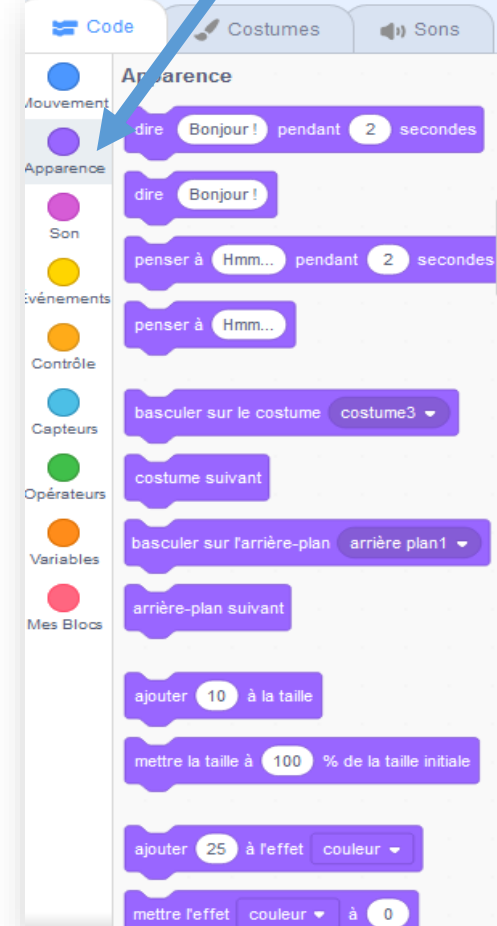
Blocs « Evènements »



Blocs « Contrôle »



Blocs « Apparence »

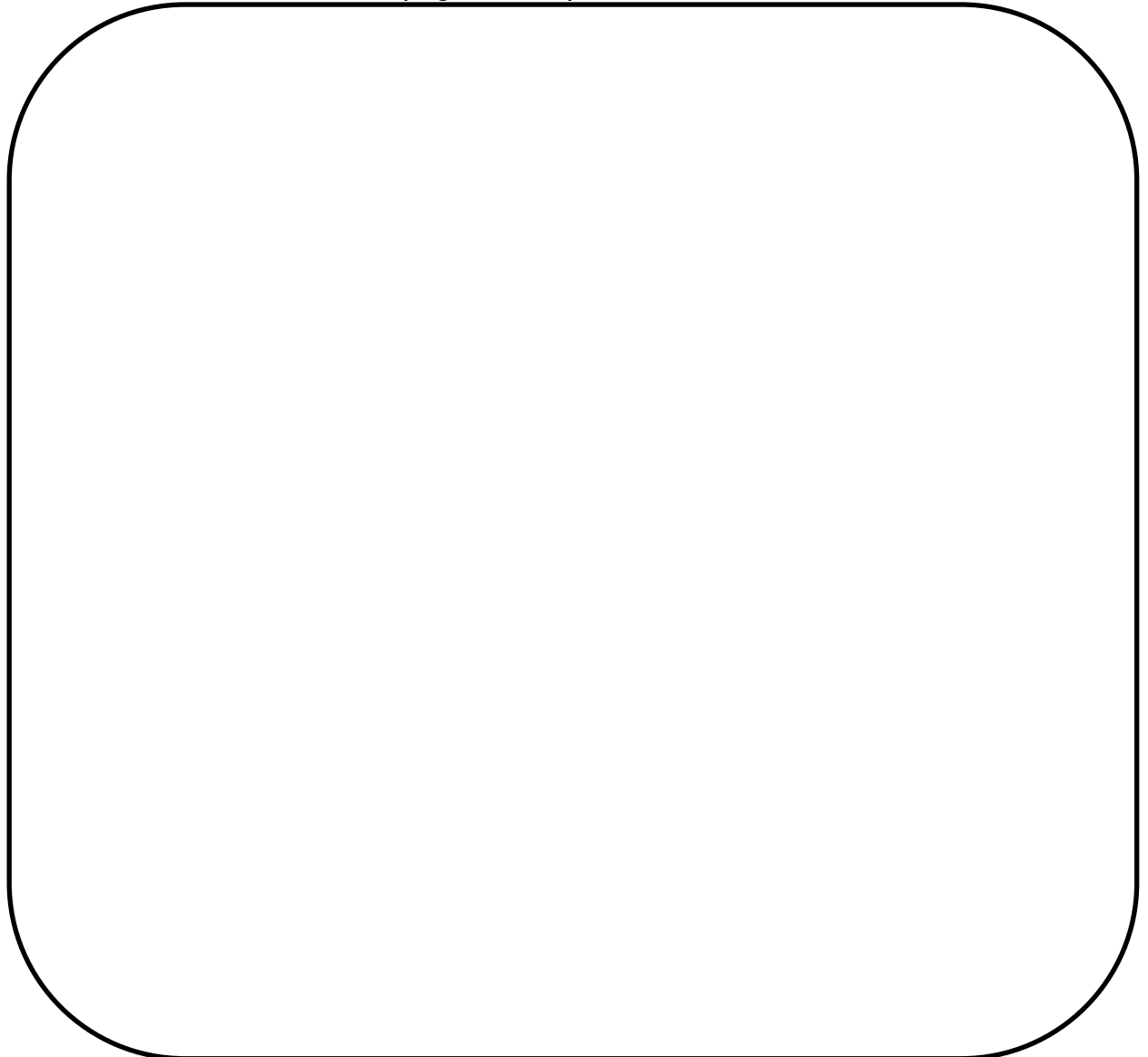


Bravo !! Vous y êtes arrivé!

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 :

A large, empty rounded rectangle box with a black border, intended for drawing the new block-based programming.