









Concours Algoréa

Points clés pour la catégorie blanche Langage Scratch

J'ai utilisé	Je retiens
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il faut accrocher des blocs au “Programme du robot” pour concevoir un programme informatique. Chaque bloc est une instruction que le robot va exécuter. ● L'ordre des blocs est important : un programme informatique se lit du haut vers le bas.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Le bloc “répéter” permet de faire répéter plusieurs fois les mêmes instructions, sans utiliser beaucoup de blocs. ● Il faut indiquer le nombre de fois voulu en cliquant sur le 10 pour le changer.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Le bloc “si” permet de faire exécuter des actions au robot seulement si une condition est vraie. ● Le bloc  est un capteur. On le place comme condition dans le bloc “si”. Il permet au robot de capter une information sur la case où il se trouve. ● À l'intérieur du bloc “si”, il faut placer un ou plusieurs blocs à faire exécuter au robot si la condition est vraie. Si la condition est fausse, ces blocs ne sont pas exécutés.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il faut cliquer sur ce bouton pour exécuter le programme en entier.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Il faut cliquer sur ce bouton pour exécuter le programme “pas à pas”. ● Un clic provoque l'exécution d'un bloc. ● Le prochain bloc qui sera exécuté est coloré en plus foncé. ● Le mode “pas à pas” est pratique pour trouver ses erreurs

(Version avec les exemples du problème de prise en main)