

Technologie 5

NOM :

Prénom :

Classe :

Page 1/2

La programmation d'une nouvelle fonctionnalité

Séance 2 : Si je touche un mur !

Problématique :

La souris passe à travers les murs du labyrinthe ! Comment détecter les murs du labyrinthe ?

Aide-toi des ressources pour résoudre le problème.

😊 Activité 1 : Complétez

Les instructions

- Comme indiqué dans son nom une telle contient une introduite par «...». Si la condition est (autrement dit, si la condition est) alors je fais

Entourez le(s) bloc(s) qui correspondent à l'instruction conditionnelle



😊 Activité 2 : Sur le site de technologie, cliquez sur « le programme condition » et exécutez le dans scratch (drapeau vert)



Expliquez le programme en quelques lignes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Technologie 5

NOM :

Prénom :

Classe :

Page 2/2

La programmation d'une nouvelle fonctionnalité

Séance 2 : Si je touche un mur !

☺ Activité 3



Comment s'appelle ce bloc.....

A quoi sert-il ?

.....
.....

☺ Activité 4 Cliquez sur « programme labyrinthe » dans le site de technologie.



Cliquez sur [Voir à l'intérieur](#) puis sur [Mouse1](#) et enfin sur [Costumes](#)

Que remarquez-vous autour de la souris ?

Pour que la souris ne traverse pas les murs nous allons utiliser les couleurs du contour de la souris et du mur. Si la couleur rouge de la souris touche la couleur noire du mur alors nous faisons reculer la souris de 3.



En utilisant ces blocs , modifiez le programme existant pour résoudre le problème.

Remarque pour faire reculer le lutin il faut mettre un « - » devant le nombre de pas

MONTREZ LE RESULTAT AU PROFESSEUR