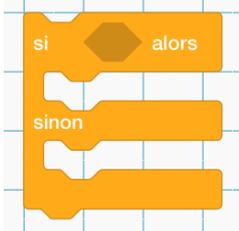
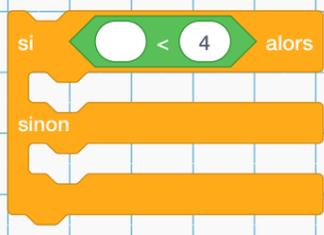
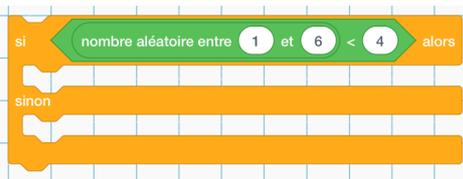
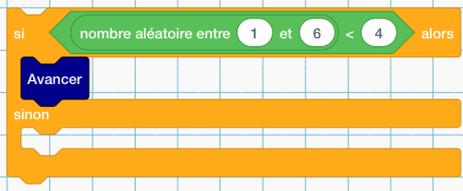


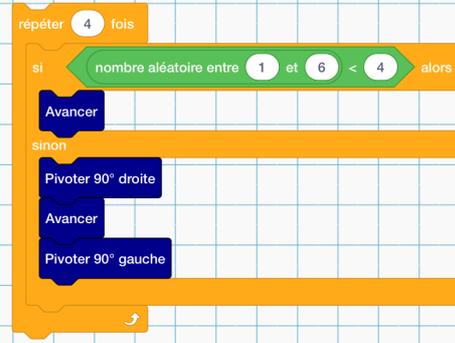
## MATHS 6H "Pour aller de A à B" E-L15

<p>1. Blocs « Contrôle » :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « si ... alors ... sinon ... »</li></ul>	 <p>A Scratch 'if-then-else' control block. The 'si' (if) tab is selected. The 'alors' (then) branch contains a single block with a diamond-shaped connector. The 'sinon' (else) branch contains two empty blocks.</p>
<p>2. Blocs « Opérateurs » :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « est plus petit que »</li><li>• Inscrire le paramètre 4.</li></ul>	 <p>A Scratch 'if-then-else' control block. The 'si' (if) tab is selected. The 'alors' (then) branch contains a green comparison block with the operator '&lt;' and the number '4'. The 'sinon' (else) branch contains two empty blocks.</p>
<p>3. Blocs « Opérateurs » :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « nombre aléatoire entre ... et ... »</li><li>• Inscrire les paramètres 1 et 6.</li></ul>	 <p>A Scratch 'if-then-else' control block. The 'si' (if) tab is selected. The 'alors' (then) branch contains a green operator block: 'nombre aléatoire entre 1 et 6 &lt; 4'. The 'sinon' (else) branch contains two empty blocks.</p>
<p><b>Ces premiers blocs représentent le langage :</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Si le nombre aléatoire (lancé du dé à 6 faces) est plus petit que 4, alors ... sinon ...</b></p>	
<p>4. Blocs « Blue-Bot », après la condition « alors » :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « Avancer » (de 1 case)</li></ul>	 <p>A Scratch 'if-then-else' control block. The 'si' (if) tab is selected. The 'alors' (then) branch contains a green comparison block and a blue 'Avancer' block. The 'sinon' (else) branch contains two empty blocks.</p>
<p>5. Blocs « Blue-Bot », après la condition « sinon » :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « Pivoter 90° droite » (faire pivoter le Blue-Bot vers la droite)</li><li>• « Avancer » (de 1 case)</li><li>• « Pivoter 90° gauche » (faire pivoter le Blue-Bot vers la gauche)</li></ul>	 <p>A Scratch 'if-then-else' control block. The 'si' (if) tab is selected. The 'alors' (then) branch contains a green comparison block and a blue 'Avancer' block. The 'sinon' (else) branch contains three blue blocks: 'Pivoter 90° droite', 'Avancer', and 'Pivoter 90° gauche'.</p>

**Si le nombre aléatoire (lancé du dé à 6 faces) est plus petit que 4, alors le Blue-Bot avance de 1 case, sinon faire pivoter le Blue-Bot vers la droite, faire avancer le Blue-Bot de 1 case, faire pivoter le Blue-Bot vers la gauche.**

6. Blocs « Contrôle » :

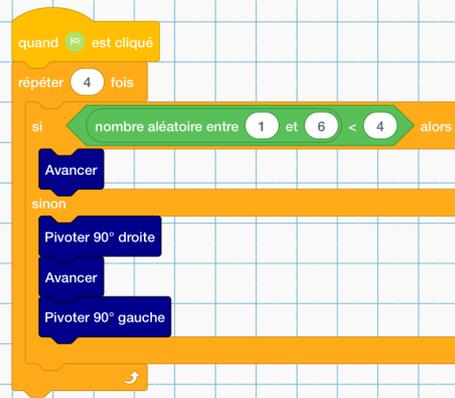
- « répéter \_\_\_ fois »
- Glisser tous les blocs à l'intérieur.



**Répéter 4 fois : si le nombre aléatoire (lancé du dé à 6 faces) est plus petit que 4, alors le Blue-Bot avance de 1 case, sinon faire pivoter le Blue-Bot vers la droite, faire avancer le Blue-Bot de 1 case, faire pivoter le Blue-Bot vers la gauche.**

7. Blocs « Événements » :

- « quand  est cliqué »



**Cliquer pour faire démarrer le programme (et le Blue-Bot) :**

**Répéter 4 fois : si le nombre aléatoire (lancé du dé à 6 faces) est plus petit que 4, alors le Blue-Bot avance de 1 case, sinon faire pivoter le Blue-Bot vers la droite, faire avancer le Blue-Bot de 1 case, faire pivoter le Blue-Bot vers la gauche.**