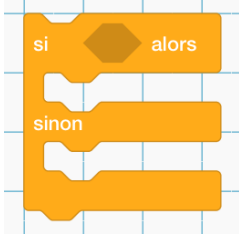
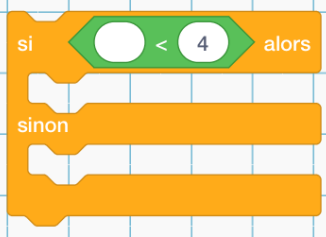


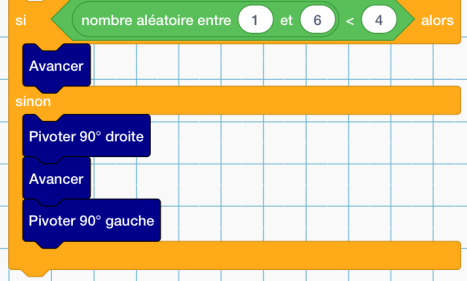


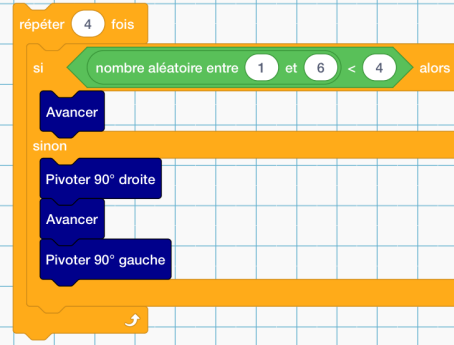
MATHS 6H "Pour aller de A à B" E-L15

<p>1. Blocs « Contrôle » :</p> <ul style="list-style-type: none"> « si ... alors ... sinon ... » 	 <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"> « est plus petit que » Inscrire le paramètre 4. 	 <p>A Scratch 'if-then-else' control block. The 'si' (if) tab is selected. The 'alors' (then) branch contains a green comparison operator block 'est plus petit que' (is less than) with the number 4 entered in the input field. The 'sinon' (else) branch contains two empty blocks.</p>
<p>3. Blocs « Opérateurs » :</p> <ul style="list-style-type: none"> « nombre aléatoire entre ... et ... » Inscrire les paramètres 1 et 6. 	 <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' (random number between) with parameters 1 and 6, followed by a green comparison operator block 'est plus petit que' (is less than) with the number 4. The 'sinon' (else) branch contains two empty blocks.</p>
<p>Ces premiers blocs représentent le langage :</p> <p style="text-align: center;">Si le nombre aléatoire (lancé du dé à 6 faces) est plus petit que 4, alors ... sinon ...</p>	
<p>4. Blocs « Blue-Bot », après la condition « alors » :</p> <ul style="list-style-type: none"> « Avancer » (de 1 case) 	 <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' (random number between) with parameters 1 and 6, followed by a green comparison operator block 'est plus petit que' (is less than) with the number 4, and a blue 'Avancer' (move) 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"> « Pivoter 90° droite » (faire pivoter le Blue-Bot vers la droite) « Avancer » (de 1 case) « Pivoter 90° gauche » (faire pivoter le Blue-Bot vers la gauche) 	 <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' (random number between) with parameters 1 and 6, followed by a green comparison operator block 'est plus petit que' (is less than) with the number 4, and a blue 'Avancer' (move) block. The 'sinon' (else) branch contains three blue blocks: 'Pivoter 90° droite' (turn right 90 degrees), 'Avancer' (move), and 'Pivoter 90° gauche' (turn left 90 degrees).</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 » :

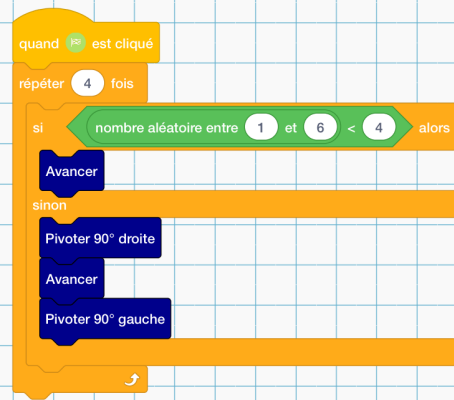
- « répéter ___ fois »
- Glisser tous les blocs à l'intérieur.



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.