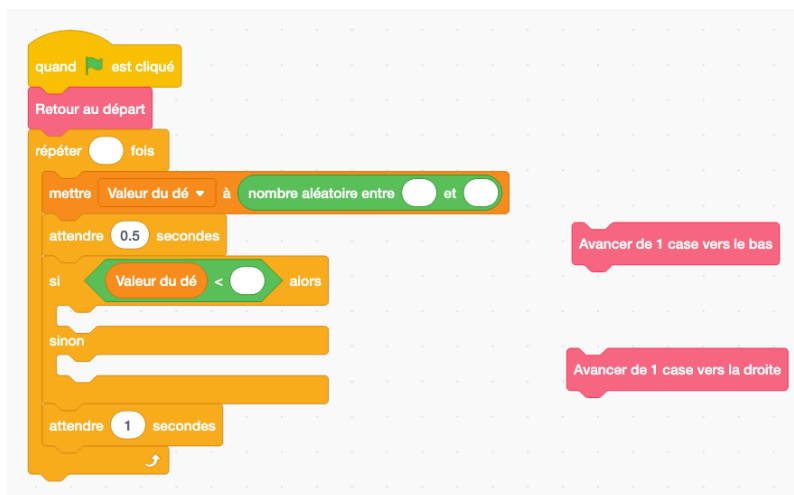


MATHS 6H "Pour aller de A à B" E-L15

1. Dans la barre d'adresse du navigateur, recopie cette adresse : <https://dgxy.link/AaB>
2. Clique dans la zone centrale et glisse pour obtenir la vue ci-dessous.



Ce **programme** reproduit les 4 lancers de dés et les déplacements du Blue-Bot.

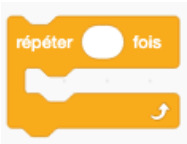
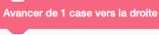
3. Clique sur le bloc . Rien ne se passe ?

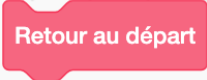
C'est normal, car le **programme** n'est pas complet : certains **paramètres** ( et ) manquent : tu devras cliquer à l'intérieur pour y ajouter un chiffre.

Deux **blocs** () ne sont pas placés : tu devras les glisser à l'emplacement correct.

4. Termine ce programme en suivant la démarche.

(Tu peux essayer et recommencer autant de fois que tu veux en actualisant la page du navigateur  .)

1.	 Ce bloc permet de créer une boucle informatique : les instructions placées à l'intérieur seront répétées autant de fois qu'indique le paramètre inscrit dans le . Dans ce programme, ce paramètre représente le nombre de fois que le dé est lancé. ⇒ Clique dans le  et inscrit le paramètre manquant (chiffre).
2.	 Ce bloc reproduit le lancer aléatoire (au hasard) du dé à 6 faces. ⇒ Clique dans les  et inscrit les paramètres manquants (chiffres).
3.	Ce bloc reproduit la condition utilisée dans l'activité débranchée : Si la valeur du dé est plus petite que , alors faire avancer le Blue-Bot 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.  ⇒ Clique dans le  et inscrit le paramètre manquant (chiffre). ⇒ Glisse les 2 blocs ( et ) à l'intérieur du bloc « Condition »
4.	Le programme est maintenant complet. Clique sur le bloc . Tu peux tester plusieurs fois. ⇒ Le Blue-Bot s'arrête-t-il sur les mêmes cases que lors de l'activité débranchée ?

5.	 Quelle est la fonction de ce bloc ? Décris-la avec précision.
6.	Que se passe-t-il si tu inverses les blocs  et  ?
7.	Quel élément te permet de connaître le chiffre obtenu sur le dé ? Dessine-le précisément.
8.	Pour résoudre cette situation problème, préfères-tu l'activité débranchée ou l'activité branchée (programmation avec Scratch) ? Pourquoi ?