

Programmation sous Scratch

Niveau : ★ - Durée : 20 min.

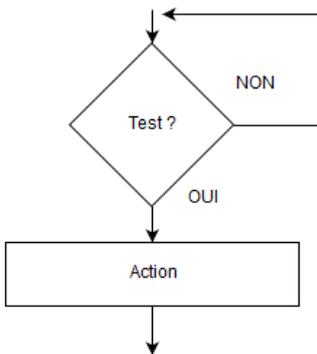
Aujourd'hui...

Exercice 3 : Détecter un évènement sous Scratch - utiliser une boucle et un test

1. Saisir le programme suivant. Le tester.

```

quand [drapeau cliqué]
  aller à x: -180 y: 50
  s'orienter à 90
  relever le stylo
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter indéfiniment
    si [touche espace pressée?] alors
      ajouter 10 à x
  
```



Pour détecter un **ÉVÈNEMENT**, on utilise une **BOUCLE INFINIE**,



dans laquelle on insère un **TEST « Si...alors »**.



Si le test est vérifié **ALORS** on effectue une **ACTION**.



L'abscisse en x du lutin reçoit 10 px de plus.

2. Modifier le programme précédent afin de faire **avancer ou reculer** le lutin de **40 px** dès qu'on utilise les **flèches du clavier** :



3. Toujours à partir du programme de la question 2, fait **monter ou descendre** le lutin de **40 px** dès qu'on utilise les **flèches du clavier** :

