

6e	Matière, mouvement, énergie, information	Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent	Matériaux et objets techniques	La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement
Projet 2 : De la Terre à Mars ...				
TECHNOLOGIE : Comment simuler le décollage de la fusée				

A la fin de cette activité tu sauras :



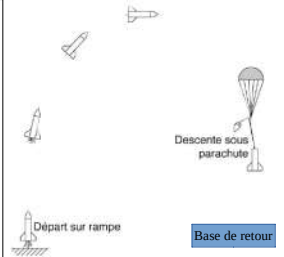
Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information
Mobiliser des outils numériques
Connaissances : Algorithme, Boucle, Condition

Avant de construire nos fusées à eau, nous allons simuler le vol de celle-ci.

Notre simulation devra respecter l'**algorithme** suivant :

« Si le signal de départ est donné alors la fusée décollera en suivant la trajectoire ci-contre.

Si son point culminant est atteint alors son parachute s'ouvrira et elle redescendra en direction de sa base de retour. Si celle-ci est atteinte alors la fusée s'immobilisera. »



1 - Trouve une définition du mot Algorithme :

2 – A partir de la vidéo complète l'image avec les mots suivants :

Zone des blocs, Sprite, zone de programmation, zone de visualisation, zone de configuration du Sprite, zone de configuration de la scène.


3 – Dans la partie CODE, de combien de famille de blocs dispose-t-on dans Scratch ?

4 – Compléter le tableau suivant en indiquant le nom de chaque famille de blocs, *(la première ligne est déjà complétée)*

Nom de la famille de blocs	Couleur associée
mouvement	Bleu

5 – Comment s'appelle les personnages dans Scratch ?

6 – Comment se nomme les différentes apparence d'un personnage ?

7 – Cliquer sur  (en bas à droite) pour changer l'arrière plan.

A quel dessin correspond l'arrière plan LIGHT ?
Dessine cette arrière plan :

8 – Cliquer sur  pour changer le Sprite.

• A quel dessin correspond le sprite Kiran ?
Dessine ce Sprite :