

Table des matières

I	Prendre un bon départ	7
A	Premiers pas avec Scratch	9
1 -	Présentation	9
2 -	La fenêtre de Scratch	10
3 -	Programmer un objet	14
4 -	Scripts exécutés en parallèle	17
5 -	Solutions des exercices	20
B	Les déplacements	25
1 -	Déplacements relatifs	25
2 -	Déplacements absolus	27
3 -	Utiliser le stylo	34
4 -	Solutions des exercices	38
C	Les boucles	49
1 -	Répéter	49
2 -	Répéter indéfiniment	52
3 -	Boucles imbriquées	54
4 -	Solutions des exercices	57
D	Les variables	67
1 -	Créer une variable	68
2 -	Affecter une valeur à une variable	69
3 -	La variable réponse	74
4 -	Solutions des exercices	77
E	Les conditions	85
1 -	Les tests	85
2 -	Les capteurs	86
3 -	Les opérateurs	90
4 -	Répéter jusqu'à	94
5 -	Solutions des exercices	96
F	Des projets	103

II	Approfondir	111
G	Les opérations sur les variables	113
1 -	Les opérations	114
2 -	Les nombres aléatoires	117
3 -	Les fonctions mathématiques	119
4 -	Les chaînes de caractères	122
5 -	Solutions des exercices	129
H	Les messages	153
1 -	Envoyer et recevoir des messages	153
2 -	Solutions des exercices	161
I	Les blocs personnalisés	167
1 -	Présentation	167
2 -	Utiliser des paramètres	171
3 -	Exécuter sans rafraîchissement de l'écran	177
4 -	Solutions des exercices	181
J	Les clones	187
1 -	Principe de fonctionnement	187
2 -	Clones et variables	193
3 -	Solutions des exercices	199
K	Les listes	209
1 -	Créer une liste	209
2 -	Ajouter ou supprimer des éléments dans une liste	210
3 -	Utiliser les éléments d'une liste	214
4 -	Solutions des exercices	221
	À vous de jouer !	233
	Index	235