



Cattus se promène dans la Arles antique. Il part du forum et veut aller jusqu'aux arènes. Il doit absolument passer devant les thermes et le théâtre. A toi de programmer son trajet.

1. Ouvre le fichier "Arles_6ème_ELEVE".

Un arrière-plan avec la ville d'Arles est déjà dessiné.

Commence une suite d'instructions à partir de d'effectuer son trajet.

dire Hello! pendant 1 secondes

permettant à Cattus

Chaque mouvement doit être séparé par visible.

attendre 0.2 secondes

pour que le mouvement du chat soit bien

Mouvements autorisés :



2. Enregistre ton fichier sous le nom "Arles_6ème_élève_trajet1".

Commentaires :

On passe en salle informatique et on utilise Scratch pour programmer une suite d'instructions décrivant un trajet possible dans une ville à plan hippodamien (en damier). Seuls les changements de direction à droite ou à gauche sont possibles en 6^e.

Objectif :

- Faire découvrir **la temporalité** du déroulement d'un programme. On reste sur de la **programmation séquentielle** (exécution d'une suite d'instructions dans un ordre défini).
- Comprendre l'importance de l'initialisation (coordonnées du point de départ orientation du lutin).

Prolongement possible : On peut reprendre le même principe avec **deux lutins**, l'un partant du forum, l'autre des arènes. Le premier doit passer par le théâtre et deuxième par les thermes.

Contraintes : ils doivent partir en même temps, arriver en même temps et ne jamais se croiser.

Objectif :

- Faire découvrir le déroulement d'un programme **en parallèle**. On reste cependant sur du **séquentiel** sur chacun des lutins.

L'utilisation d'un site comme <https://studio.code.org/hoc/1> complète judicieusement la démarche précédente.

Défis pour les plus rapides :

Quelle est la longueur du trajet ?

Peux-tu trouver un trajet plus court ?