1-2. La voiture dans la ville

***Dans la fiche 1, nous avons programmé une voiture pour qu’elle traverse la ville. Maintenant nous allons la faire revenir à son point de départ.***

1. Lance le logiciel Scratch  puis enregistre ton document en lui donnant un nom et en lui indiquant un emplacement (***Fichier/Enregistrer sous***)
2. Programme « avancer »

|  |  |
| --- | --- |
| E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Evenement 1.PNG | *Le programme pour faire avancer la voiture du début à la fin de ma route, était celui-ci.* |

1. Programme « reculer »

|  |  |
| --- | --- |
| E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\programme reculer.PNG | *Pour faire revenir la voiture à son point de départ, il suffit de rajouter les mêmes composantes du programme précédant mais en plaçant un -  devant le 10.* |

|  |  |
| --- | --- |
| *E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\Test voiture ville 1.PNG* | *Pour démarrer ton programme, clique sur le drapeau.**Pour arrêter ton programme, clique sur l’octogone rouge.**Pour visualiser ton programme en plein écran, clique sur le rectangle bleu.* |

1. Faire des allers-retours

|  |  |
| --- | --- |
| E:\Tice\Codage\Activités Scratch\Images\programme aller retour.PNG | *Pour faire faire des allers-retours à la voiture, il suffit de rajouter le « Contrôle » « répéter indéfiniment ».* |