Nom : Prénom : Classe :	**Programmation Scratch** **Synthèse**	académie Orléans-Tours

Mots clés			
Condition	**Boucle**	**Lutin / Sprite**	**Scène**
Variable	**Script**	**Instructions**	**Evènement**
Programmer	**blocs**		

Algorithme et Programmation :

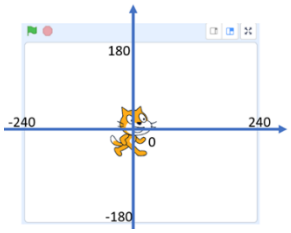
De plus en plus de nos objets du quotidien, sont équipés d'une **intelligence** (voiture, téléphone, montre...)

Pour rendre un objet « intelligent », il est nécessaire de le ..... .

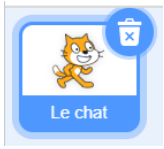
Pour cela on utilise des **langages informatiques**. Ces langages sont constitués d' ..... . qui permettent de donner un ordre à un objet.

L'enchaînement d'une suite d'**Instructions** forme un ..... . L'ensemble des scripts forme le **programme**.

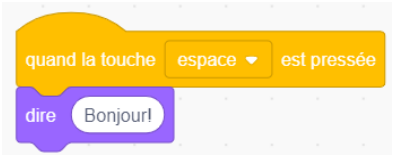
La programmation avec SCRATCH :



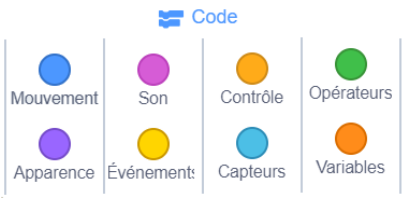
- Le résultat de l'exécution du programme s'affiche dans la ..... .



- Un ..... représente un objet qui va s'animer sur la **scène**.



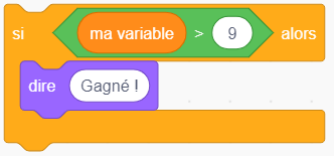
- Chaque **lutin** (image/objet) possède un **programme**. Ce programme est déclenché par un ..... .



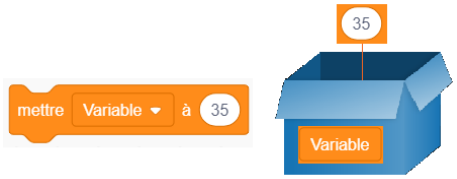
- Les ..... **d'instruction** sont regroupés dans différentes rubriques. L'assemblage de plusieurs instructions dans un programme constitue un .....



- Une ..... sert à exécuter plusieurs fois des instructions.



- Le ..... **« Si … Alors »** permet de vérifier une ..... L'instruction située dans le bloc « Si … Alors » ne s'exécutera qu'à la **condition** que l'opérateur de **comparaison soit VRAIE**



- Une ..... est désignée par un nom (ex : PointsJ1). Elle **stocke une valeur** (ex : un nombre ou un texte)