

TECHNOLOGIE : Programmation **scratch** : Synthèse 1/1

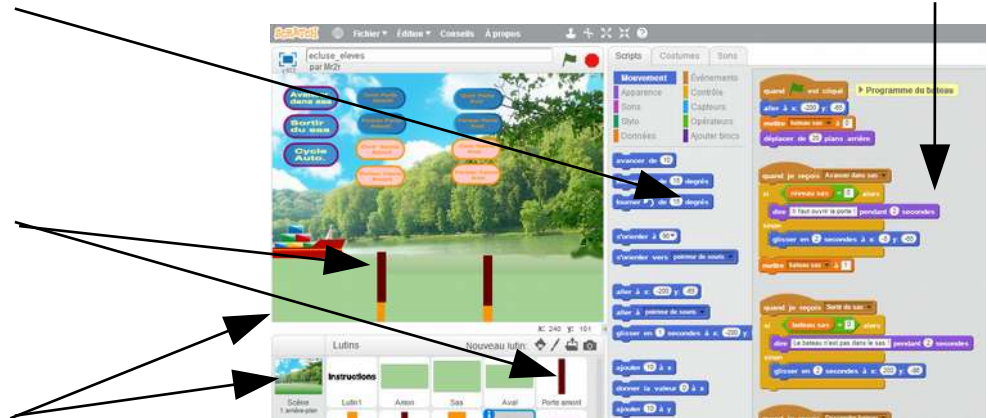
L'écran se compose de :

Des «**commandes**»
Blocs d'actions possibles

Des «**lutins**»
Images programmables

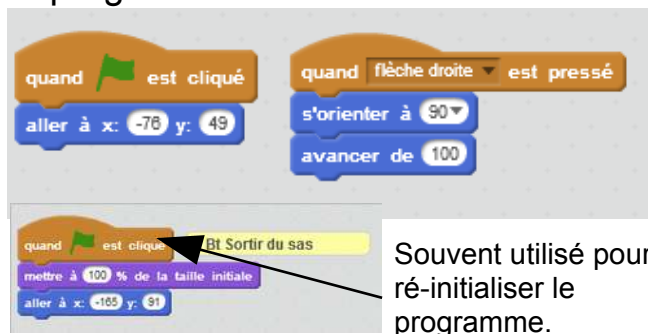
Un **arrière plan**

Des «**Scripts**»
Suite de commandes pour créer le programme du lutin



Les notions à retenir

Événement : Déclencher des séquences de programme.



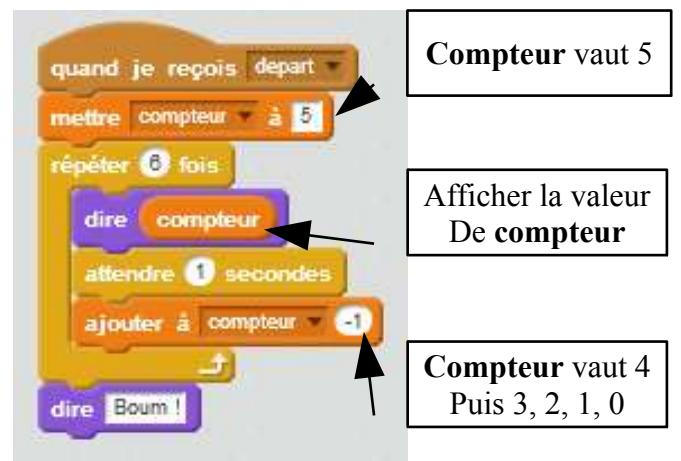
Message : Permet à 2 lutins de « communiquer »



Boucle : Répéter un certain nombre de fois une suite de commandes.



Variable : « case » dans laquelle on peut stocker des valeurs



Test : Suivant les résultats d'une condition, exécute des commandes différentes.

