

## TP Scratch : déplacer un lutin

### 1 Je reproduis un script

1. Ouvrir le logiciel Scratch puis le fichier lab0.
2. Recopier le script ci-dessous afin que le lutin se déplace dans le labyrinthe.

```
quand cliqué est cliqué
départ
avancer de 200
attendre 1 seconde
s'orienter à 0
attendre 1 seconde
avancer de 200
attendre 1 seconde
s'orienter à 90
attendre 1 seconde
avancer de 120
dire Bravo !! pendant 6 secondes
```

- Déclenche le script
- Place le lutin au départ
- Instructions de mouvement
- Permet de visualiser pas à pas le programme
- Fait parler le lutin

### 2 Je corrige un script

1. Ouvrir le fichier lab1.
2. Recopier et corriger le script ci-dessous afin que le lutin se déplace dans le labyrinthe et arrive sur le rond rouge.

```
quand cliqué est cliqué
départ
avancer de 300
attendre 1 seconde
s'orienter à 0
attendre 1 seconde
avancer de 200
attendre 1 seconde
s'orienter à 90
attendre 1 seconde
avancer de 100
attendre 1 seconde
s'orienter à 180
attendre 1 seconde
avancer de 50
dire Bravo !! pendant 6 secondes
```

### 3 J'écris un programme de A à Z

1. Ouvrir le fichier lab2 et écrire un script qui déplace le lutin jusqu'à la sortie du labyrinthe.
2. Faire de même avec les fichiers lab3, lab4, lab5 et lab6.