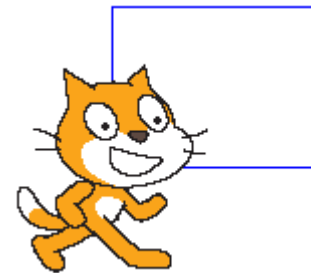


Instructions et algorithme

- Instructions : une **séquence d'instructions** est une suite d'actions à **exécuter dans un ordre donné**.
- Algorithme : un **algorithme** est une **suite finie d'instructions** permettant de **résoudre un problème** ou de **réaliser une tâche**.
- Logiciel : on peut **programmer des algorithmes** avec un logiciel comme le **logiciel Scratch**. Ce logiciel, avec lequel nous allons apprendre à travailler, est téléchargeable et/ou utilisable gratuitement à cette adresse : <http://scratch.mit.edu/>
- Le principe de base de Scratch est de faire **exécuter des instructions à des objets** que l'on nomme « lutins ». Par défaut ce lutin est un chat.

Notre chat trace un rectangle

1. Programmer un algorithme permettant de tracer un rectangle de longueur 100 et de largeur 80.
2. Modifier ce programme en faisant dire au chat « je vais tracer un rectangle ! » avant qu'il ne commence.
3. Améliorer le programme en masquant le chat une fois que le rectangle est tracé.



Le symbole d'égalité et le signe de multiplication

4. Programmer un algorithme permettant de dessiner le symbole d'égalité comme celui proposé ci-contre.
5. Modifier ce programme en faisant dire au chat « je vais tracer le signe égal ! » avant qu'il ne commence.
6. Améliorer le programme en masquant le chat à la fin.
7. Programmer un algorithme permettant de dessiner le signe de multiplication comme celui proposé ci-contre.
8. Modifier ce programme en faisant dire au chat « je vais tracer le signe multiplié ! » avant qu'il ne commence.
9. Améliorer le programme en utilisant plusieurs couleurs, en traçant un trait plus épais et en masquant le chat.

