

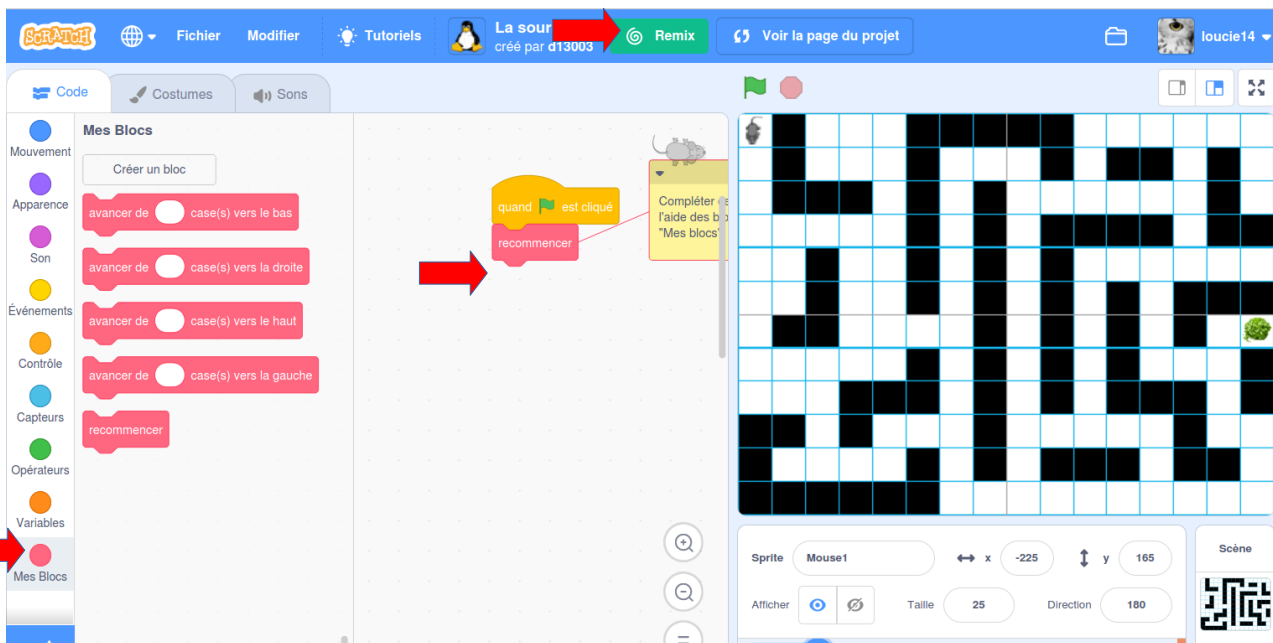
6-02 : Programmer des déplacements absolus



Pour ne rien oublier, lis le sujet en entier avant de commencer et relis-le quand tu penses avoir fini.

L'objectif de ce travail est de programmer une souris pour qu'elle aille sur la case de la salade sans sortir du labyrinthe ni passer par une case noire.

1. Ouvrir le projet Scratch : [La souris 1](#). Cliquer sur « Remix » pour en faire une copie personnelle.



2. Remplacer le titre du projet « La souris 1 remix » par « 6-02 » et si besoin, changer la langue.

3. Utiliser les 4 blocs personnalisés de la catégorie « Mes blocs » pour compléter le programme au centre afin que la souris aille sur la case des frites :

- « avancer de ... case(s) » vers le bas
- « avancer de ... case(s) » vers la droite
- « avancer de ... case(s) » vers le haut
- « avancer de ... case(s) » vers la gauche

Mon astuce : clique sur le drapeau vert pour tester ton programme au fur et à mesure.



Faire valider le projet par le professeur une fois que la souris a atteint la salade.

4. Travail de fin de séance au choix :

[Le devoir différencié sur kwyk](#)

[Les étoiles de MathaCoeur](#)

[Les tables de multiplication](#)