

# Sommaire

<b>Programme officiel</b>	VII
<b>Tableau des exercices et TP classés par niveaux et par classes</b>	IX
<b>Introduction et découverte de Scratch</b>	1
<b>Chapitre 1 - Outils algorithmiques</b>	5
1.1 Données et opérations	7
1.2 Stockage des données : les variables	14
1.3 Saisie et affichage des données	26
1.4 Stockage des données : les listes	42
1.5 Instructions conditionnelles	47
1.6 Boucle Pour	57
1.7 Boucle TantQue	77
<b>Chapitre 2 - Gestion des objets</b>	93
2.1 Déplacement d'un objet	95
2.2 La souris, le clavier	106
2.3 Interactions entre objets	115
<b>Chapitre 3 - Travaux pratiques</b>	125
3.1 Simulation d'un sondage	127
3.2 Dénombrement	130
3.3 Analyse d'un texte	132
3.4 Codage d'un mot	136
3.5 Calculs de dates	140
3.6 Tables de conjugaison	143
3.7 Répertoire téléphonique	147
<b>Chapitre 4 - Applications ludiques</b>	153
4.1 Jeu de pong	155
4.2 Jeu du tunnel	163
<b>Chapitre 5 - Annales du brevet des collèges</b>	171
5.1 Exercice 70	173
5.2 Exercice 71	175
5.3 Exercice 72	177