






Avec le logiciel Scratch : fiche n°9

Scénario	Instructions à utiliser
	<p>Charger le lutin, l'arrière-plan et placer le lutin à gauche de la scène .</p> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche 9</i></p>
	<p>Créer une variable "vitesse".</p> <p>Convertir la réponse qui en km/h en m/s avec cette instruction (à compléter :</p> <div data-bbox="641 667 1182 734" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>mettre vitesse à réponse * /</p> </div> <p>L'opérateur arrondi sera utile :</p> <div data-bbox="641 824 927 875" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>arrondi de vitesse</p> </div>
	<p>La mise en forme de la réponse se fera ainsi :</p> <div data-bbox="641 965 1501 1048" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>penser à regroupe Il roule donc à regroupe arrondi de vitesse m/s</p> </div> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer.</i></p>
	<p>Créer une variable "temps".</p> <p>Calculer le temps mis en utilisant la vitesse :</p> <div data-bbox="641 1249 1098 1323" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>mettre temps à / vitesse</p> </div> <p>Mettre en forme la réponse comme précédemment.</p> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer.</i></p>
	<p>Penser à faire avancer l'escargot !</p> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer.</i></p>
