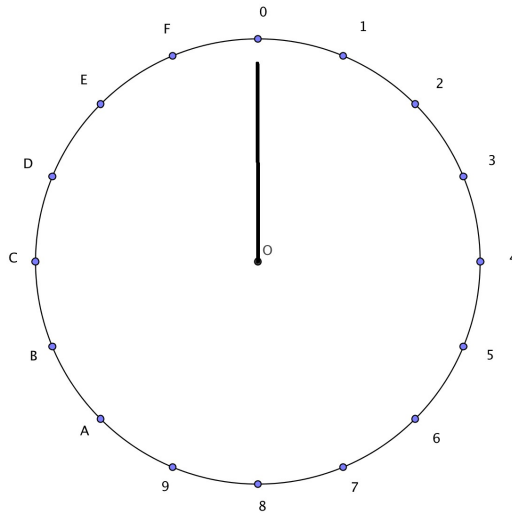


# Activité Scratch : Seul sur Mars

- Communiquer en hexadécimal -

L'objectif est d'indiquer à un observateur une traduction hexadécimale d'une lettre de l'alphabet.



1. Que représentent les caractères présents sur le cercle ? -Chercher-

.....

2. Quelle partie du graphique doit se déplacer ? Selon quel type de mouvement ? -Chercher-

.....  
.....

3. Comment déterminer l'angle entre chaque caractère ? Le **calculer**. -Chercher / Calculer-

.....  
.....

4. Qu'attendons-nous de ce programme ? -Communiquer-

.....  
.....

5. Quelle information doit nous demander le programme ? -Communiquer-

.....  
.....

6. Quel résultat doit nous donner le programme ? -Communiquer-

.....  
.....

Voici le début du programme :



7. **Décrire** l'utilité des 4 briques de ce début programme -Chercher / Communiquer-

.....

.....

.....

.....

8. **Décrire** ce qui va se passer lorsque l'on va cliquer sur le drapeau. -Communiquer-

.....

.....

.....



9. Que devra faire le programme dans la boucle conditionnelle ci-dessus ? -Communiquer-

.....

.....

.....

.....

.....

10. **Construire** votre programme et appeler le professeur. -Raisonnement-