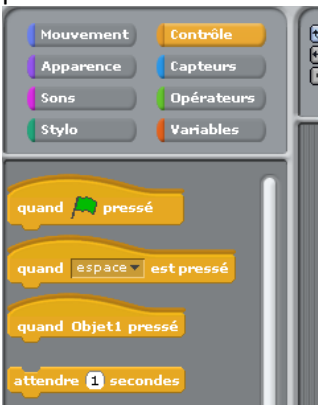


Prise en main du logiciel Scratch.

1. Cliquer sur Variables (ou Données). 	2. Cliquer sur Nouvelle variable Une fenêtre apparaît : nommer x la nouvelle variable.	3. Pour cette nouvelle variable x, plusieurs instructions sont possibles. 	4. Pour l'instant, la valeur de x est 0, elle s'affiche sur le moniteur (en général, en haut à gauche de l'écran) : 
5. Cliquer sur Contrôle : on voit apparaître des instructions utiles pour la suite. 	6. Ecrire le programme suivant en faisant glisser des instructions vers la fenêtre Scripts, colonne centrale (utiliser pour cela les scripts de type Contrôle et Evénements).  Les instructions doivent s'imbriquer entre elles.	7. Lancer le programme, c'est-à-dire, cliquer sur le drapeau vert en haut du moniteur ou directement sur le script. Observer le résultat produit sur l'affichage de la variable x.	
8. Cliquer sur Opérateurs : 	9. On peut fusionner deux instructions : 	Il faut pour cela insérer l'une des deux instructions dans l'autre, à la bonne place : 	10. Maintenant, tester ce nouveau programme et expliquer ce qu'il fait. 
11. Nous allons maintenant répéter plusieurs fois l'opération x3 à l'aide de l'instructions : 	12. Voici le nouveau programme, le tester : 	13. Ecrire un programme qui affiche successivement les nombres entiers de 0 à 100. 14. Ecrire un programme qui affiche successivement les dix premières puissances de 2.	