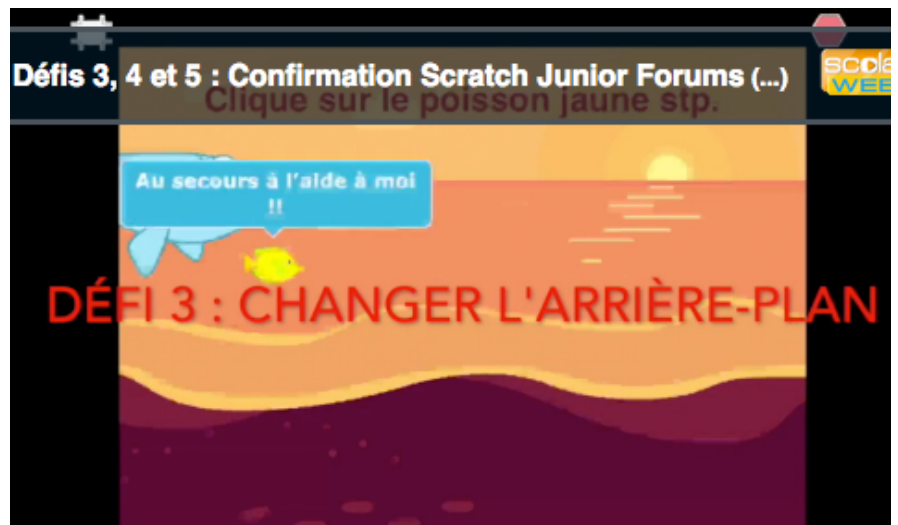


Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

Défi Histoire à Coder Etape 3 : CHANGER L'ARRIÈRE-PLAN

Objectif(s) :

A la fin du dialogue entre le poisson et l'énorme prédateur, il faut changer de scène.



J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :