

Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch

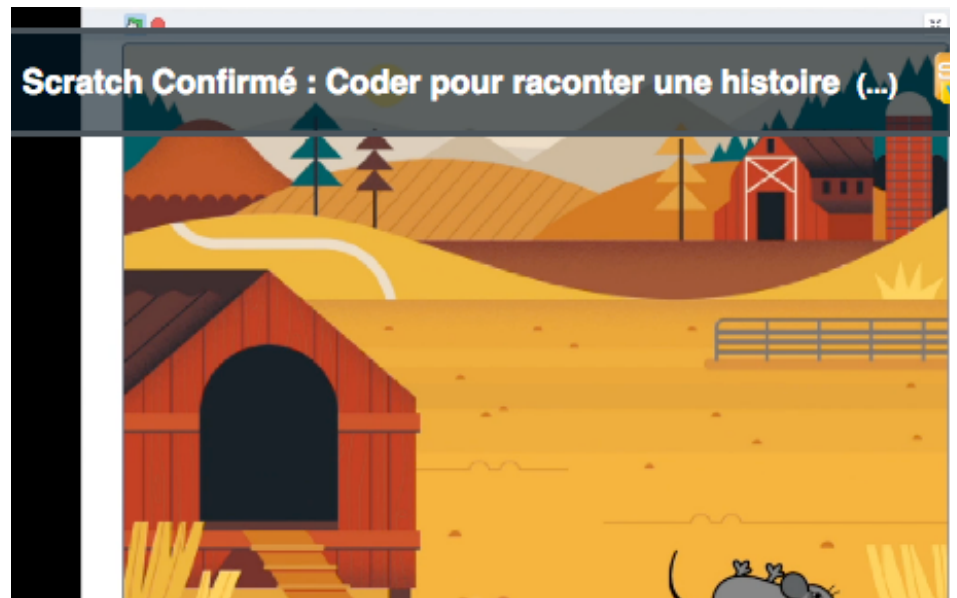
Défi Histoire à Coder Etape 2 : Découvrir et utiliser les blocs apparences et attendre.

Objectif(s) :

Découvrir et utiliser les blocs apparences et attendre.

Principe

- Faire apparaître Scratch dans sa maison.
- le faire attendre avant de se déplacer



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

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