

# TABLE DES MATIÈRES

## PARTIE 1

### PRENDRE UN BON DÉPART

<b>Chapitre A Premiers pas avec Scratch</b>	<b>7</b>
1. Présentation	7
2. La fenêtre de Scratch	8
3. Programmer un objet	12
4. Scripts exécutés en parallèle	16
5. Solutions des exercices	18
<b>Chapitre B Les déplacements</b>	<b>23</b>
1. Déplacements relatifs	23
2. Déplacements absolus	25
3. Utiliser le stylo	32
4. Solutions des exercices	38
<b>Chapitre C Les boucles</b>	<b>49</b>
1. Répéter	49
2. Répéter indéfiniment	52
3. Boucles imbriquées	54
4. Solutions des exercices	57
<b>Chapitre D Les variables</b>	<b>67</b>
1. Créer une variable	68
2. Affecter une valeur à une variable	70
3. La variable réponse	74
4. Solutions des exercices	77

<b>Chapitre E</b>	<b>Les conditions</b>	<b>85</b>
1.	Les tests	85
2.	Les capteurs	86
3.	Les opérateurs	90
4.	Répéter jusqu'à...	94
5.	Solutions des exercices	96

<b>Chapitre F</b>	<b>Des projets</b>	<b>105</b>
-------------------	--------------------	------------

**PARTIE 2**  
**APPROFONDIR**

<b>Chapitre G</b>	<b>Les opérations sur les variables</b>	<b>115</b>
1.	Les opérations	116
2.	Les nombres aléatoires	120
3.	Les fonctions mathématiques	122
4.	Les chaînes de caractères	126
5.	Solutions des exercices	133

<b>Chapitre H</b>	<b>Les messages</b>	<b>157</b>
1.	Envoyer et recevoir des messages	157
2.	Solutions des exercices	165

<b>Chapitre I</b>	<b>Les blocs personnalisés</b>	<b>171</b>
1.	Présentation	171
2.	Utiliser des paramètres	176
3.	Exécuter sans rafraîchissement de l'écran	181
4.	Solutions des exercices	186

<b>Chapitre J</b>	<b>Les clones</b>	<b>193</b>
1.	Principe de fonctionnement	193
2.	Clones et variables	199
3.	Solutions des exercices	205

<b>Chapitre K</b>	<b>Les listes</b>	<b>215</b>
1.	Créer une liste	215
2.	Ajouter ou supprimer des éléments dans une liste	216
3.	Utiliser les éléments d'une liste	219
4.	Solutions des exercices	227

<b>À vous de jouer!</b>	<b>239</b>
-------------------------	------------

<b>Index</b>	<b>243</b>
--------------	------------