

# Table des matières

Avant-propos	V
Programme officiel	VII
<b>Chapitre 0 - Découverte</b>	<b>1</b>
0.1 Vers l'algorithmique	3
0.2 Présentation de Scratch	7
<b>Chapitre 1 - Outils algorithmiques</b>	<b>9</b>
1.1 Données et opérations	11
1.2 Stockage des données : les variables	17
1.3 Saisie et affichage des données	27
1.4 Stockage des données : les listes	42
1.5 Instructions conditionnelles	46
1.6 Boucle Pour	57
1.7 Boucle TantQue	77
<b>Chapitre 2 - Gestion des objets</b>	<b>91</b>
2.1 Déplacement d'un objet	93
2.2 La souris, le clavier	101
2.3 Interactions entre objets	107
<b>Chapitre 3 - Travaux pratiques</b>	<b>117</b>
3.1 Simulation d'un sondage	119
3.2 Dénombrement	122
3.3 Analyse d'un texte	124
3.4 Initiation au chiffrement	129
3.5 Calculs de dates	133
3.6 Tables de conjugaison	136
3.7 Répertoire téléphonique	140
<b>Chapitre 4 - Applications ludiques</b>	<b>143</b>
4.1 Jeu de pong	145
4.2 Jeu du tunnel	152