

Table des matières

Avant-propos	V
Programme officiel	VII
Chapitre 0 - Découverte	1
0.1 Vers l'algorithmique	3
0.2 Présentation de Scratch	7
Chapitre 1 - Outils algorithmiques	9
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
Chapitre 2 - Gestion des objets	91
2.1 Déplacement d'un objet	93
2.2 La souris, le clavier	101
2.3 Interactions entre objets	107
Chapitre 3 - Travaux pratiques	117
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
Chapitre 4 - Applications ludiques	143
4.1 Jeu de pong	145
4.2 Jeu du tunnel	152