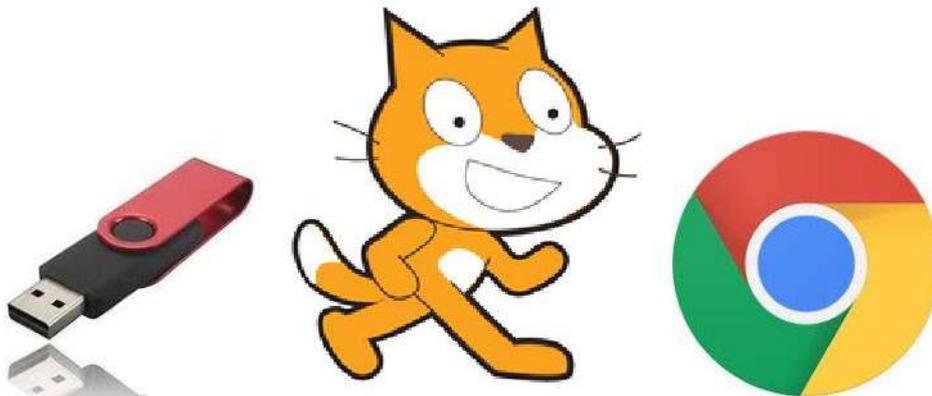


L'informatique au collège



Niveau : 7^{ème} année de base



Enseignant: Tiouajni Anouar

- ✓ J'ai appris à reconnaître les différents types d'ordinateurs
(les plus utilisés)



- ✓ J'ai appris à reconnaître les différents types d'ordinateurs
(les plus utilisés)



J'ai appris à :

- ✓ reconnaître les différents systèmes d'exploitation pour PC
- ✓ reconnaître les différents systèmes d'exploitation pour Mobile



J'ai appris à :

- ✓ reconnaître les différents systèmes d'exploitation pour PC
- ✓ reconnaître les différents systèmes d'exploitation pour Mobile



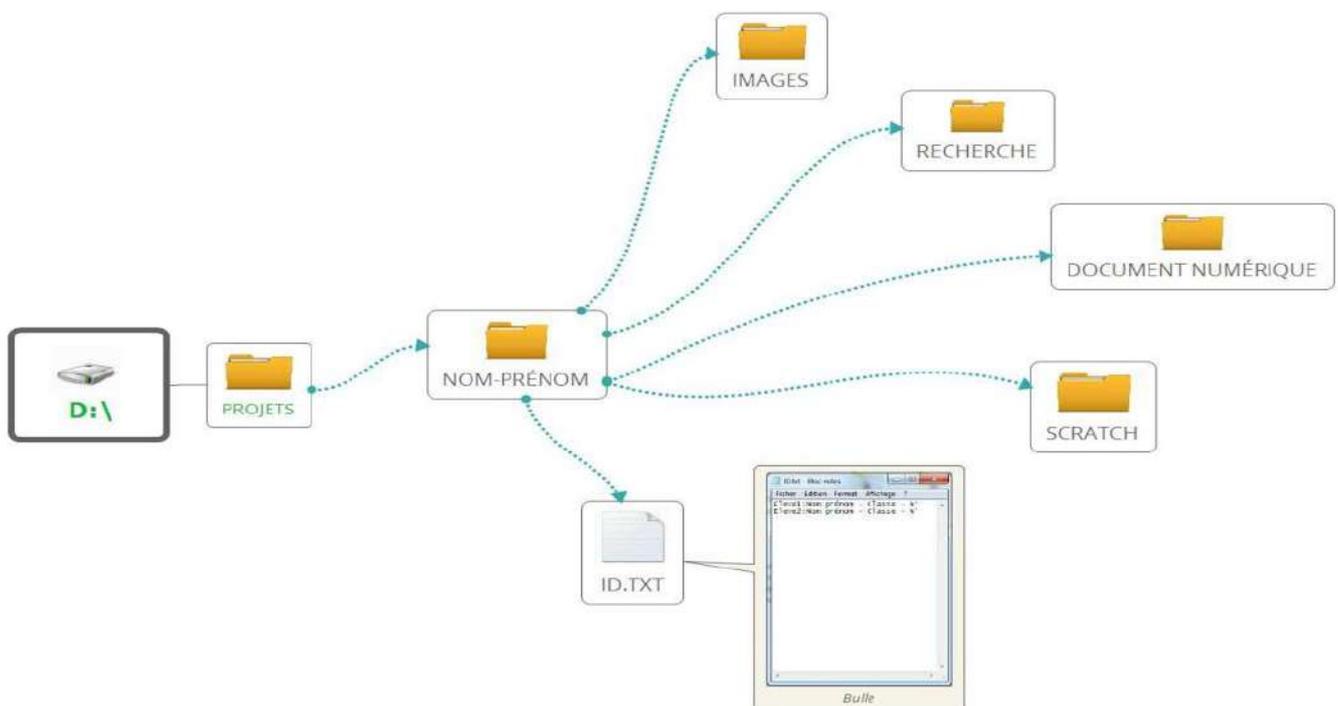
J'ai appris à :

- ✓ Démarrer et Eteindre un ordinateur
- ✓ Reconnaître les différents éléments du bureau de Windows
- ✓ Gérer (créer, copier, couper, renommer et supprimer) des dossier

Activité : <https://learningapps.org/watch?app=5548183>

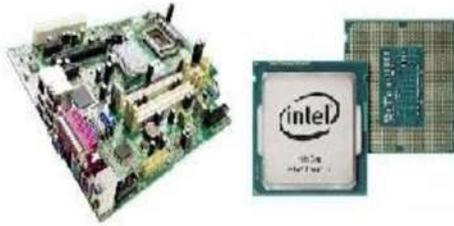


- ✓ J'ai créé les dossiers que je vais utiliser cette année pour sauvegarder mes projets :



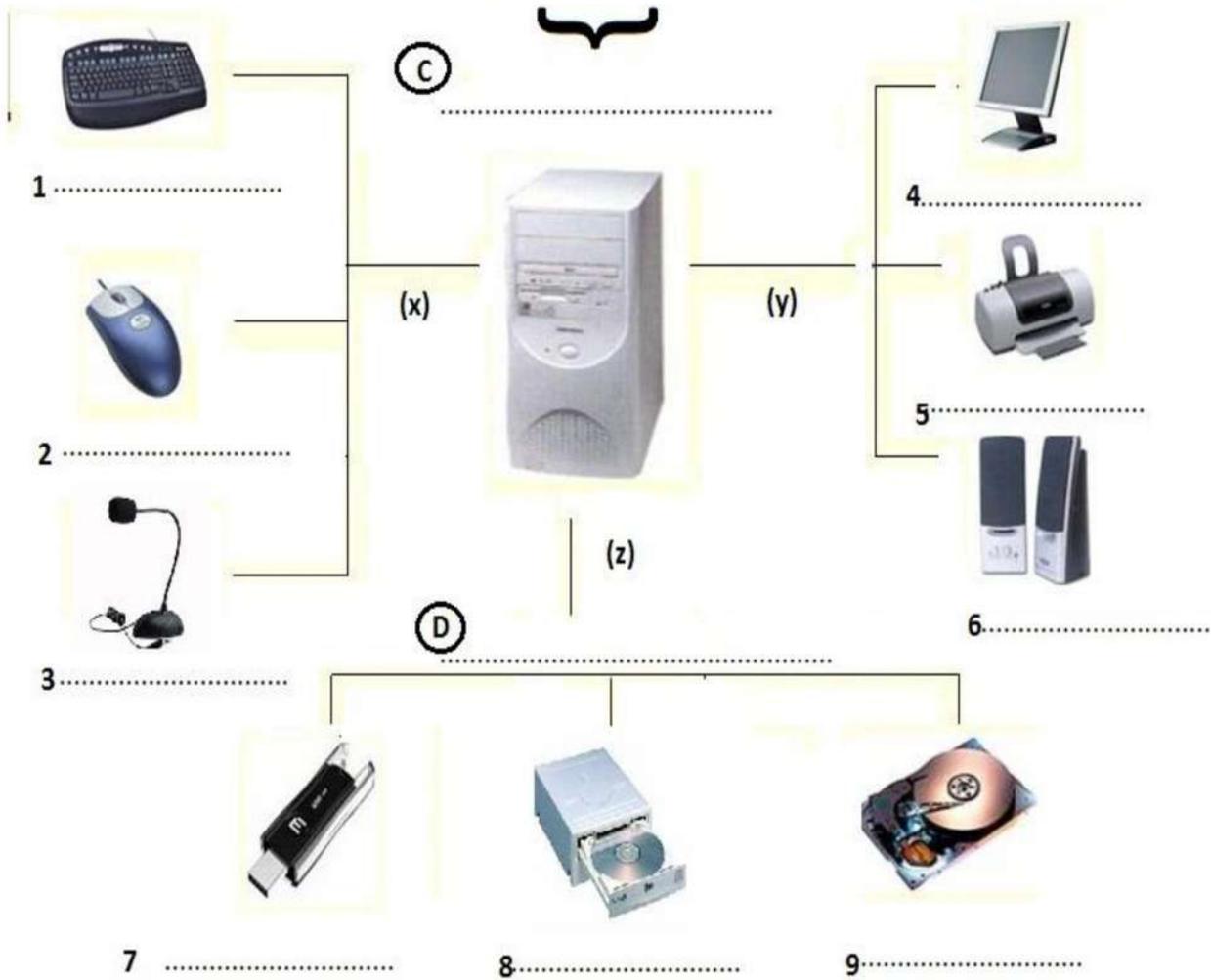
10

11

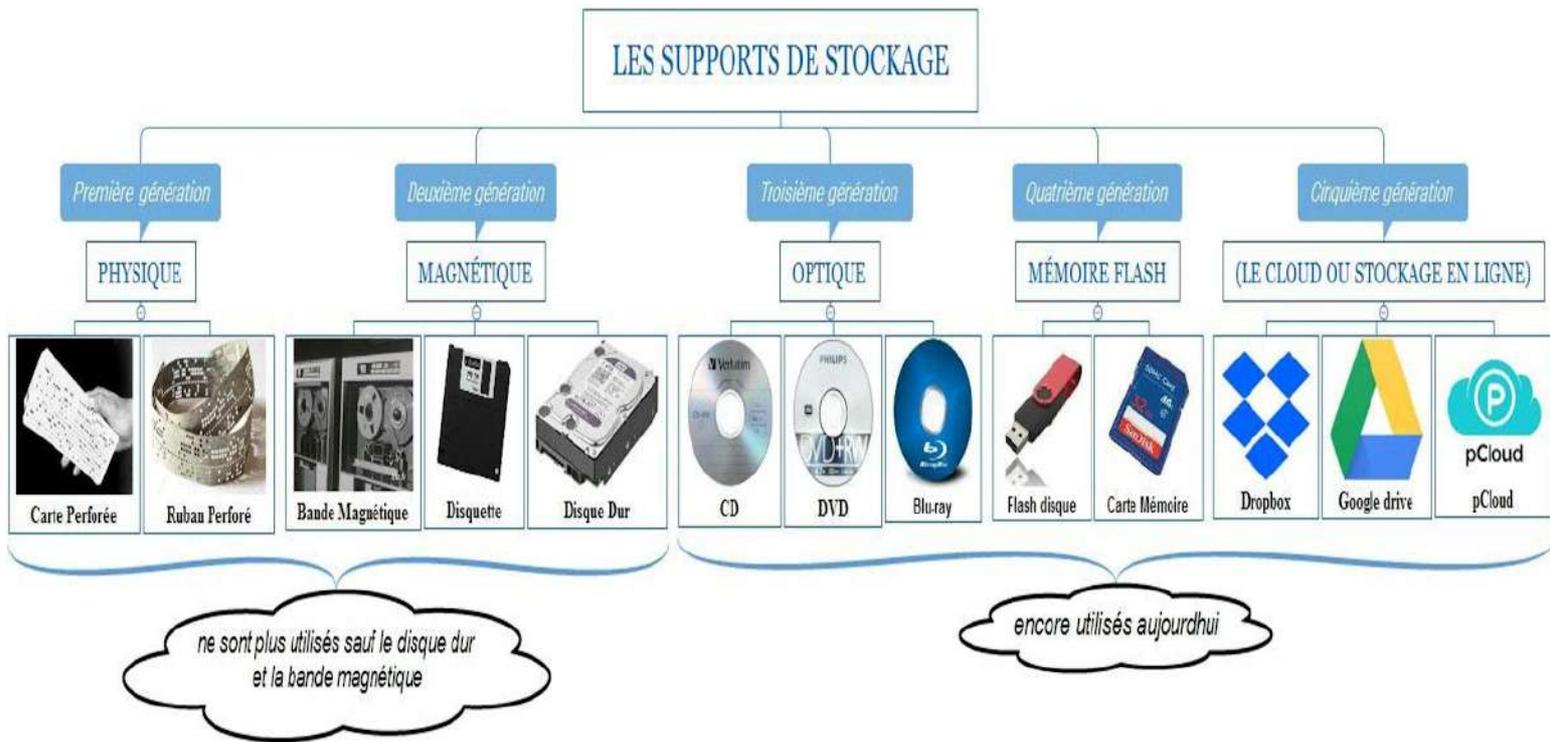


(A)

(B)



- ✓ J'ai appris à reconnaître les différents supports de stockage
- ✓ J'ai classé les supports de stockage en plusieurs types
- ✓ J'ai appris les unités de mesure en informatique



Bit < Octet < KO (Kilo octets) < MO (Méga Octets) < GO (Giga Octets) < TO (Téra Octets)

		
<p>1</p> <p>Processeur: Intel® Pentium® Quad Core N3700(1.60 GHz) - Système d'exploitation: FreeDos - Mémoire RAM: 2 Go DDR3L - Disque dur: 500Go SATA- Carte Graphique: Intégrée Intel HD Graphics - avec Ethernet - Lecteur de cartes - Garantie: 1 an p 689</p>	<p>2</p> <p>Processeur: Intel Core i3-4160 (3 GHz,) - Système d'exploitation: FreeDos - Mémoire RAM: 8Go DDR3 GOODRAM 2400 - Disque Dur: 1 To HDD 7200tr/min - Carte Graphique: séparée Nvidia GeForce GTX 1050 (2 Go de mémoire dédiés) - Garantie: 1 an p 1609</p>	<p>3</p> <p>Processeur: AMD RYZEN 7 1700 (3.7GHzOcta-Core) - Système d'exploitation: FreeDos - Mémoire RAM: 8Go DDR4 2400MHz - Disque Dur: 1To HDD 7200tr/min - Carte Graphique: séparée Nvidia GeForce GTX 1070 (8 Go GDDR5) de mémoire dédiés , avec USB 3.0 - Garantie: 1 an p 3729</p>

J'ai:

Date :.....

- ✓ appris à utiliser des blocs pour donner des instructions à l'ordinateur
- ✓ appris à coder tout en jouant à Minecraft
- ✓ Utiliser Internet pour apprendre à coder



<https://hourofcode.com/fr>

J'ai:

Date :.....

- ✓ appris à utiliser des blocs pour donner des instructions à l'ordinateur
- ✓ appris à coder tout en jouant à Minecraft
- ✓ Utiliser Internet pour apprendre à coder



<https://hourofcode.com/fr>

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse
 - ✓ appris à utiliser le logiciel Xmind pour créer une carte mentale
 - ✓ appris à télécharger des images à partir d'internet
 - ✓ appris à insérer des images dans une carte mentale
-

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse
 - ✓ appris à utiliser le logiciel Xmind pour créer une carte mentale
 - ✓ appris à télécharger des images à partir d'internet
 - ✓ appris à insérer des images dans une carte mentale
-

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse
 - ✓ appris à utiliser le logiciel Xmind pour créer une carte mentale
 - ✓ appris à télécharger des images à partir d'internet
 - ✓ appris à insérer des images dans une carte mentale
-

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse
- ✓ appris à utiliser le logiciel Xmind pour créer une carte mentale
- ✓ appris à télécharger des images à partir d'internet
- ✓ appris à insérer des images dans une carte mentale

Date :.....

J'ai appris à:

- ✓ Chercher des informations sur le web
 - ✓ Utiliser Microsoft Word pour traiter des informations :
 - Mise en forme
 - Mise en page
 - ...
 - ✓ Enregistrer mon document
-

Date :.....

J'ai appris à:

- ✓ Chercher des informations sur le web
 - ✓ Utiliser Microsoft Word pour traiter des informations :
 - Mise en forme
 - Mise en page
 - ...
 - ✓ Enregistrer mon document
-

Date :.....

J'ai appris à:

- ✓ Chercher des informations sur le web
- ✓ Utiliser Microsoft Word pour traiter des informations :
 - Mise en forme
 - Mise en page
 - ...
- ✓ Enregistrer mon document

J'ai appris à :

Date :.....

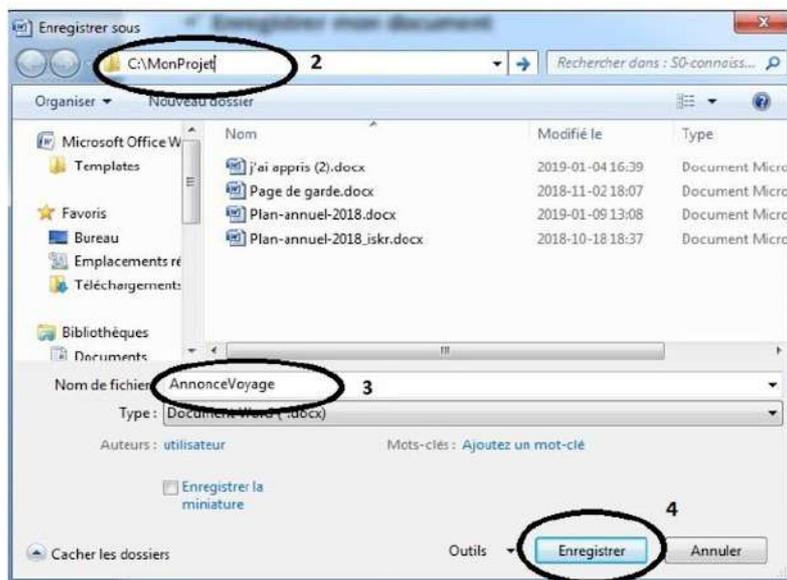
✓ Enregistrer un document Word :

1- Cliquer sur Enregistrer Sous

3- Saisir le nom de fichier

2- Choisir un emplacement

4- Cliquer sur le bouton Enregistrer



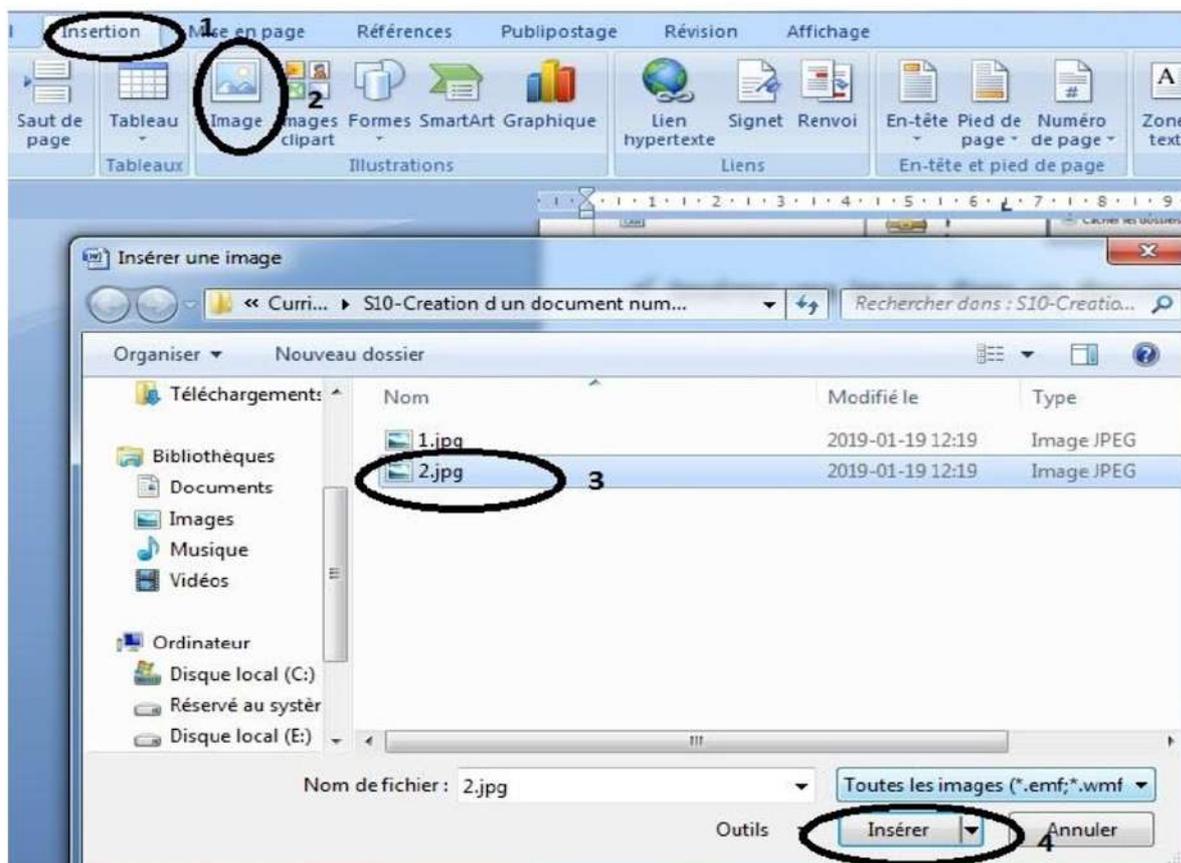
✓ Insérer une image dans un document Word :

1- Cliquer sur l'onglet Insertion

3- Sélectionner l'image à insérer

2- Cliquer sur « Image »

4- Cliquer sur le bouton Insérer



✓ J'ai appris à : coder les mouvements d'un personnage en utilisant les blocks

Date :



```
quand l'exécution commence  
avancer de 100 pixels
```



```
quand l'exécution commence  
avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés  
avancer de 100 pixels
```



```
quand l'exécution commence  
avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés  
avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés  
avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés  
avancer de 100 pixels
```



```
quand l'exécution commence  
répéter 4 fois  
faire avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés
```



```
quand l'exécution commence  
répéter 3 fois  
faire répéter 4 fois  
faire avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés  
tourner à droite de 120 degrés
```



```
quand l'exécution commence  
répéter 10 fois  
faire répéter 4 fois  
faire avancer de 100 pixels  
tourner à droite de 90 degrés  
tourner à droite de 36 degrés
```



```

quand l'exécution commence
répéter 4 fois
faire
  avancer de 100 pixels
  recule de 100 pixels
  tourner à droite de 90 degrés

```



```

quand l'exécution commence
répéter 360 fois
faire
  avancer de 1 pixels
  tourner à droite de 1 degrés

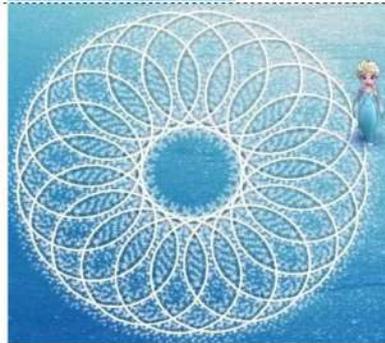
```



```

quand l'exécution commence
répéter 2 fois
faire
  avancer de 100 pixels
  tourner à droite de 60 degrés
  avancer de 100 pixels
  tourner à droite de 120 degrés

```



```

quand l'exécution commence
répéter 20 fois
faire
  crée un cercle
  saute en avant de 50 pixels
  tourner à droite de 18 degrés

```



```

quand l'exécution commence
répéter 4 fois
faire
  répéter 2 fois
    avancer de 100 pixels
    tourner à droite de 60 degrés
  avancer de 100 pixels
  tourner à droite de 120 degrés
  tourner à droite de 90 degrés

```



```

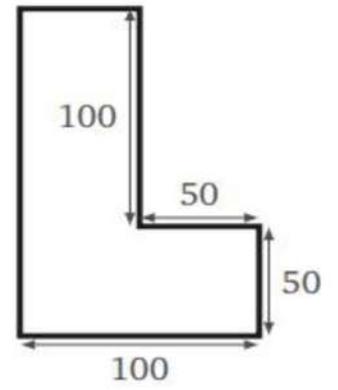
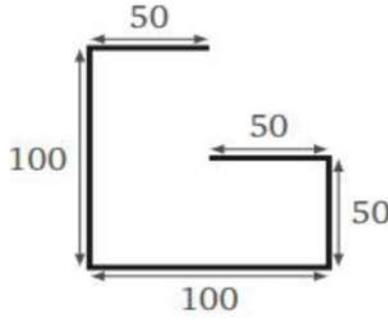
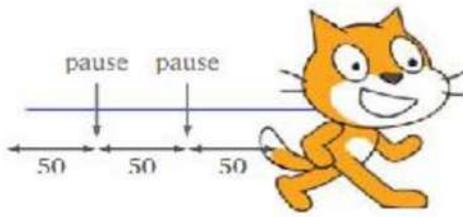
quand l'exécution commence
répéter 10 fois
faire
  avancer de 100 pixels
  recule de 100 pixels
  tourner à droite de 36 degrés

```

Activité1:

Activité2:

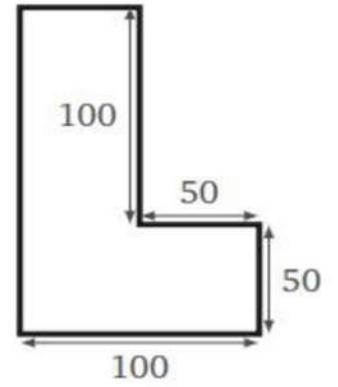
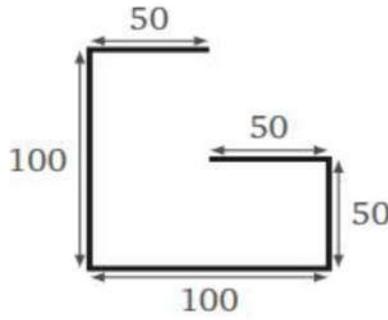
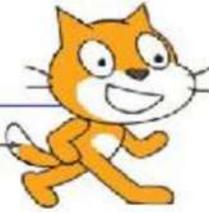
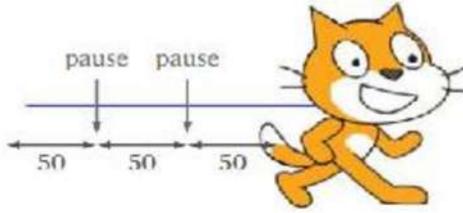
Activité3:



Activité1:

Activité2:

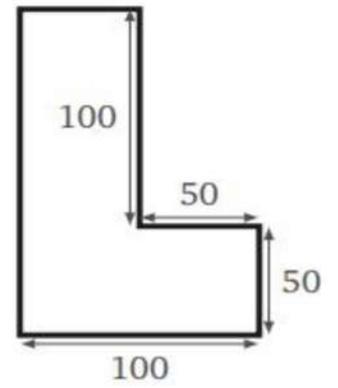
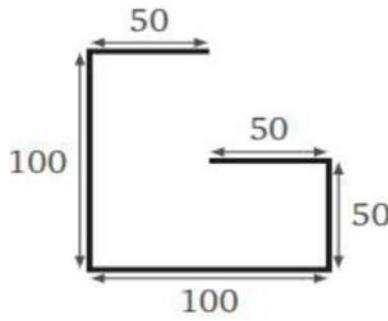
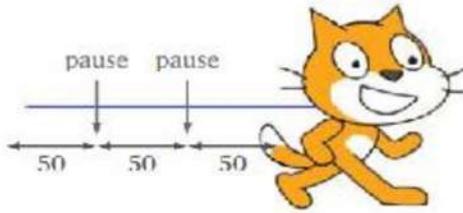
Activité3:



Activité1:

Activité2:

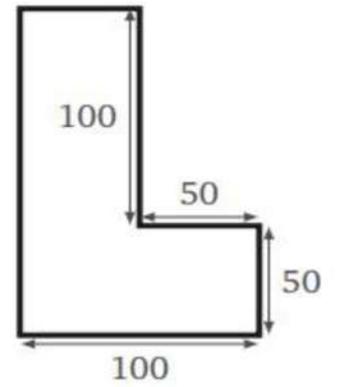
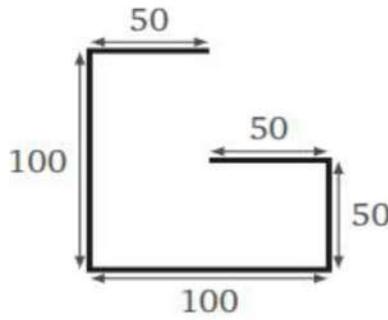
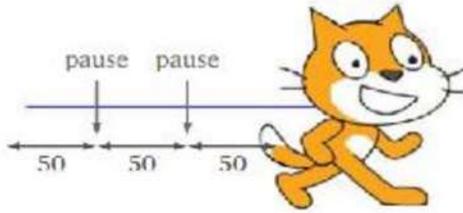
Activité3:



Activité1:

Activité2:

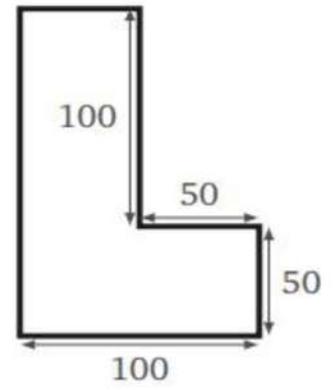
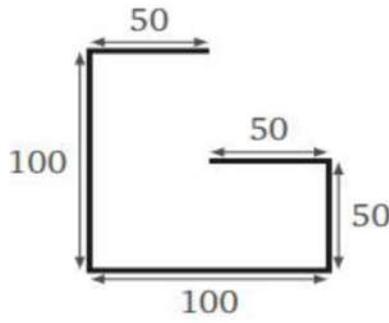
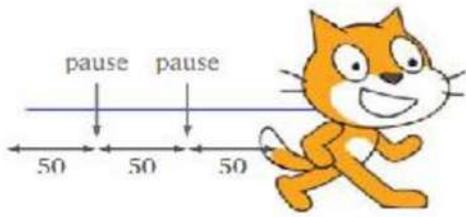
Activité3:



Activité1:

Activité2:

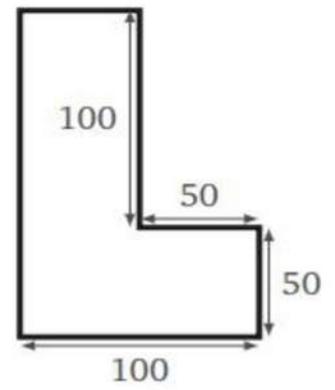
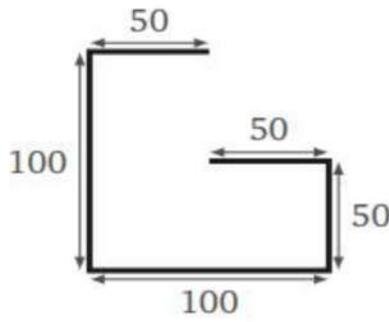
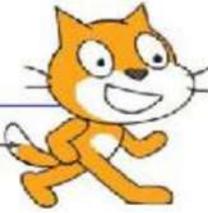
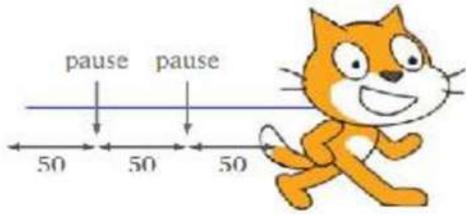
Activité3:



Activité1:

Activité2:

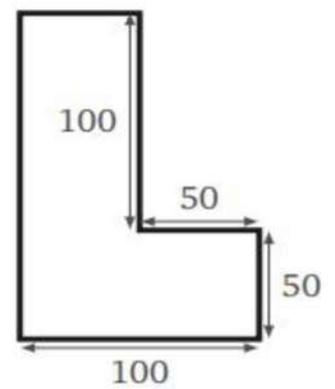
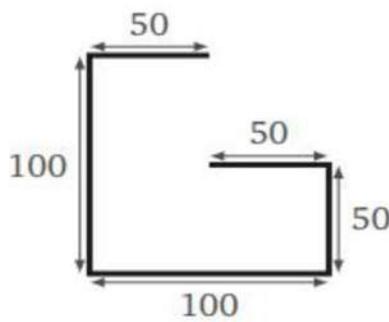
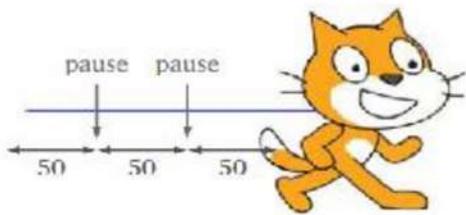
Activité3:



Activité1:

Activité2:

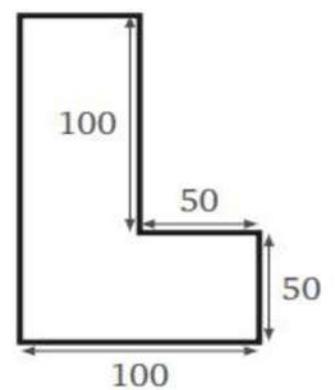
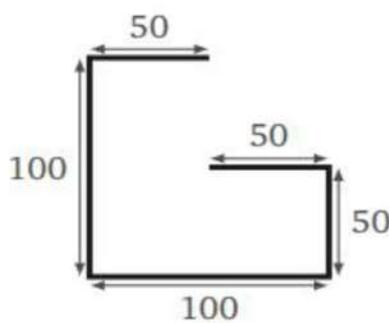
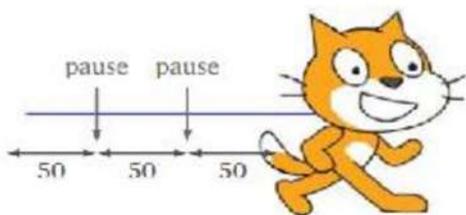
Activité3:



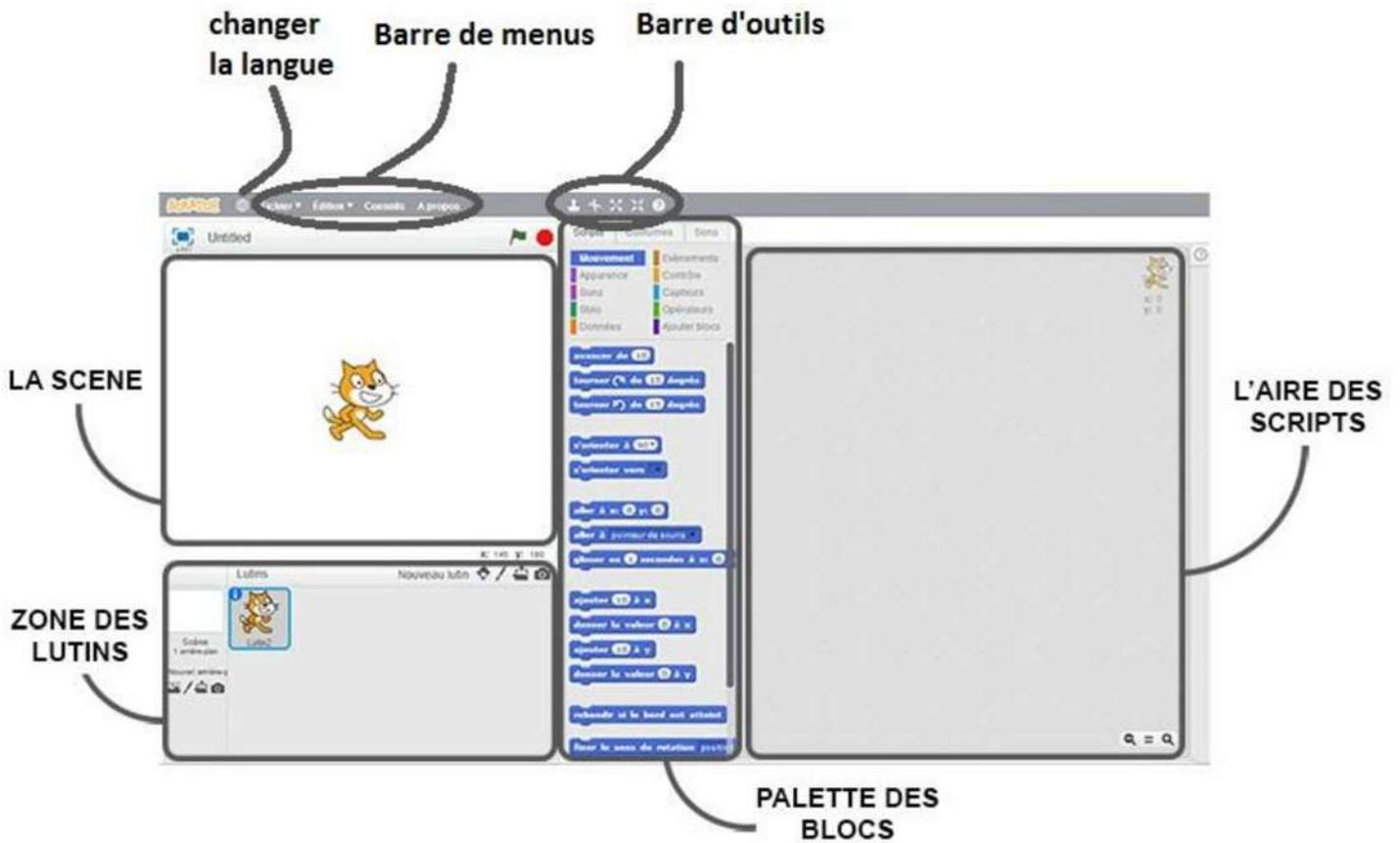
Activité1:

Activité2:

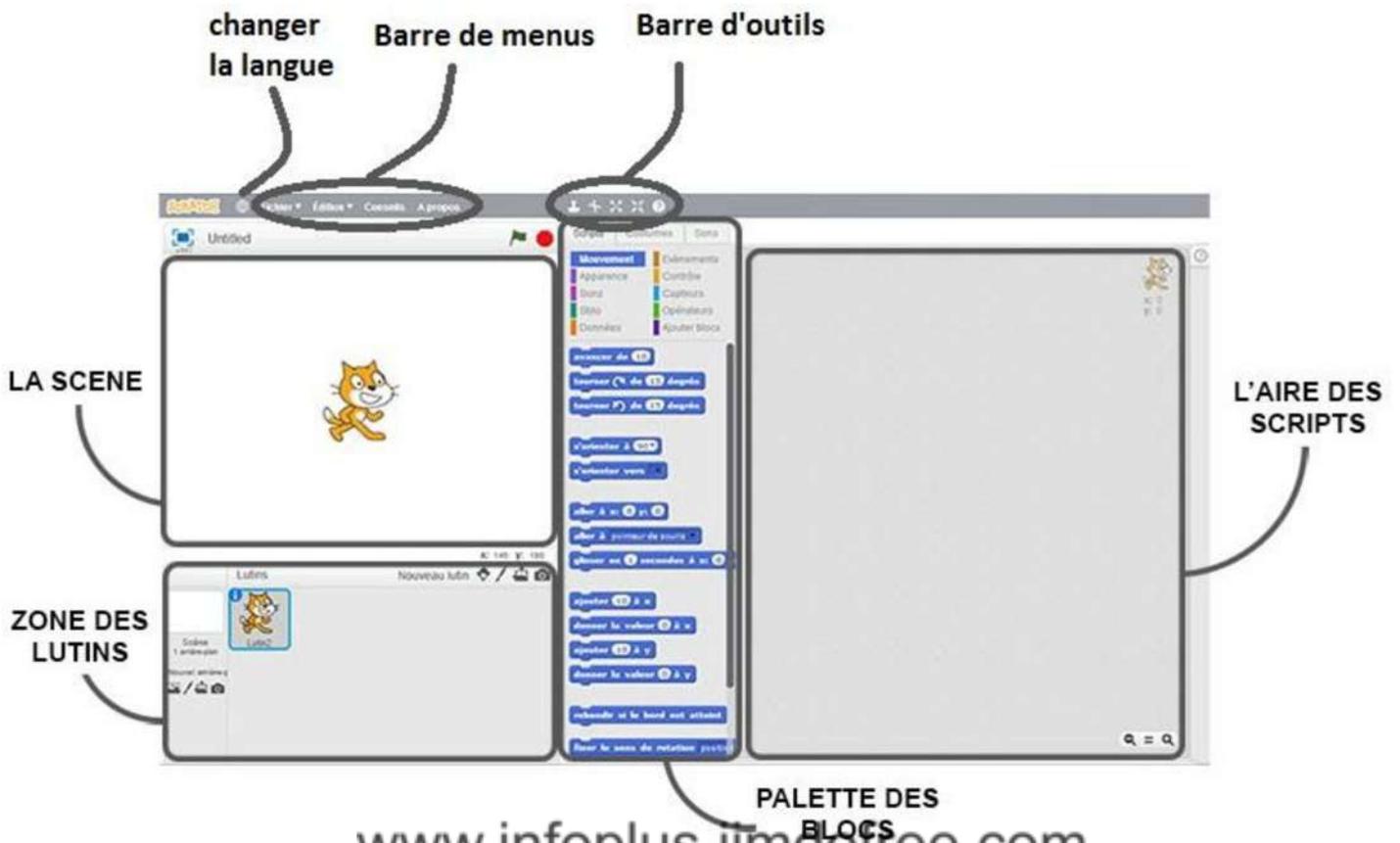
Activité3:



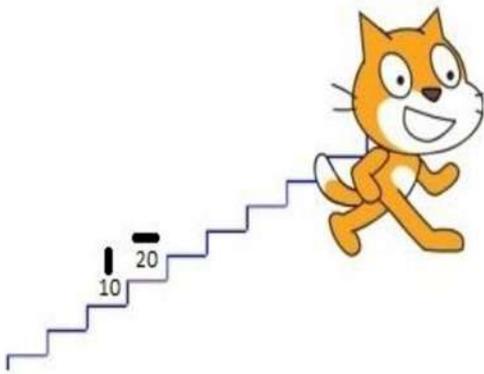
Présentation de scratch



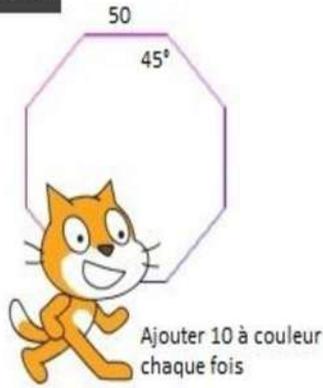
Présentation de scratch



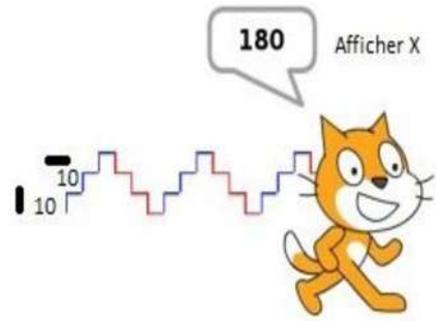
Activité 1



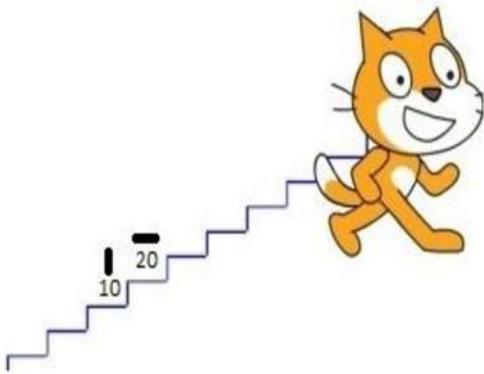
Activité 2



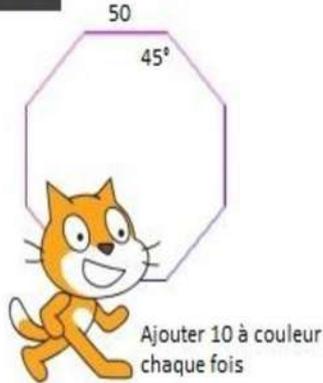
Activité 3



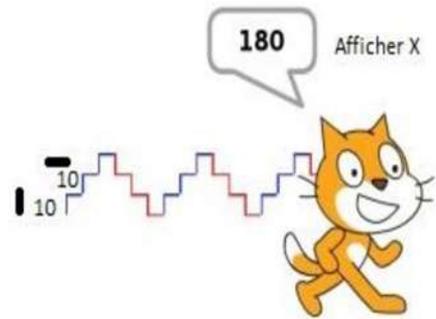
Activité 1



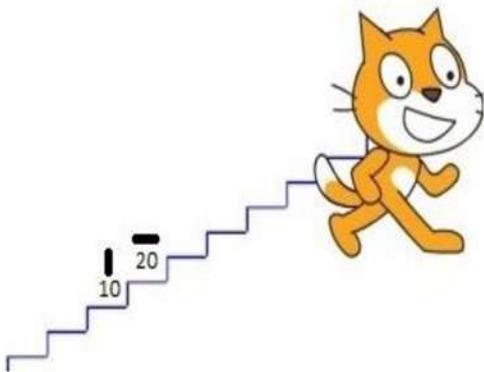
Activité 2



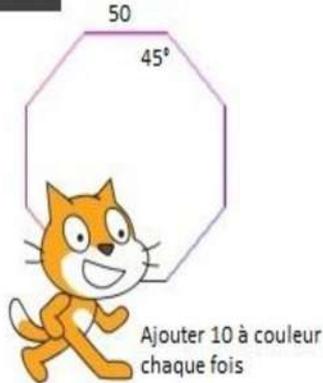
Activité 3



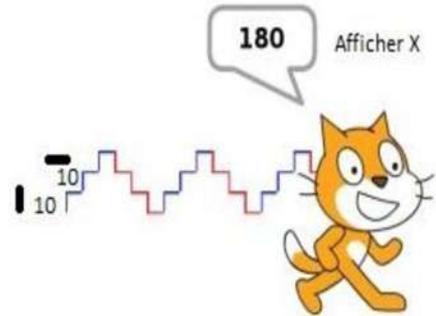
Activité 1



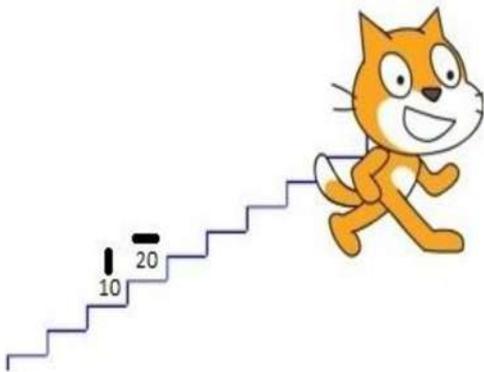
Activité 2



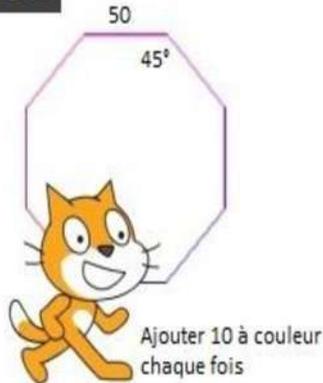
Activité 3



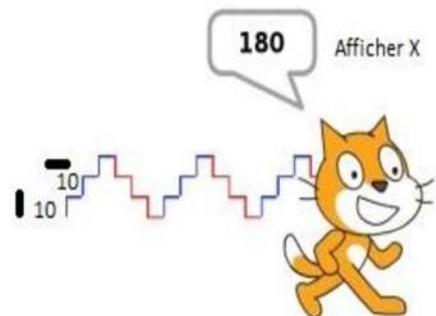
Activité 1



Activité 2



Activité 3

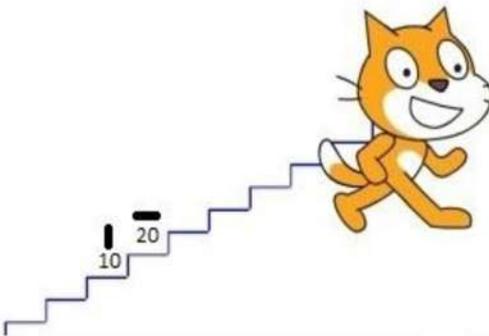


J'ai appris à :

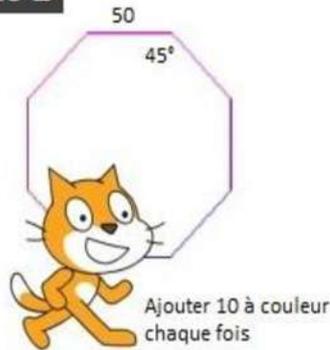
Date :

- ✓ Utiliser les blocs **Contrôle** (répéter 10 fois , répéter indéfiniment , attendre 1 secondes ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Mouvement** (tourner de 45 degrés , ajouter -5 à x ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Stylo** (mettre la couleur du stylo à , ajouter 10 à la couleur du stylo)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Apparence** (montrer , cacher , dire Hello! , costume suivant ,...)

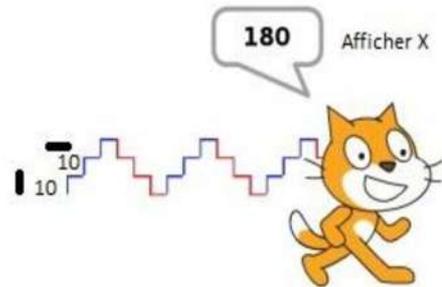
Activité 1



Activité 2



Activité 3



Répéter – Activité 1

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 10 fois
    s'orienter à 0
    avancer de 10
    s'orienter à 90
    avancer de 20
  attendre 1 secondes
```

Répéter – Activité 2

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 8 fois
    avancer de 50
    tourner de 45 degrés
    ajouter 10 à la couleur du stylo
  attendre 1 secondes
```

Répéter – Activité 3

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 3 fois
    mettre la couleur du stylo à [bleu]
    répéter 3 fois
      s'orienter à 0
      avancer de 10
      s'orienter à 90
      avancer de 10
    mettre la couleur du stylo à [rouge]
    répéter 3 fois
      s'orienter à -90
      avancer de 10
      s'orienter à 90
      avancer de 10
  dire [abscisse x]
```

✚ Je poursuis la création de mon jeu: animation, effet déplacement, costumes...

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse N°2
 - ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch1)
 - ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch2)
-

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse N°2
 - ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch1)
 - ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch2)
-

J'ai :

Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse N°2
 - ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch1)
 - ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch2)
-

J'ai :

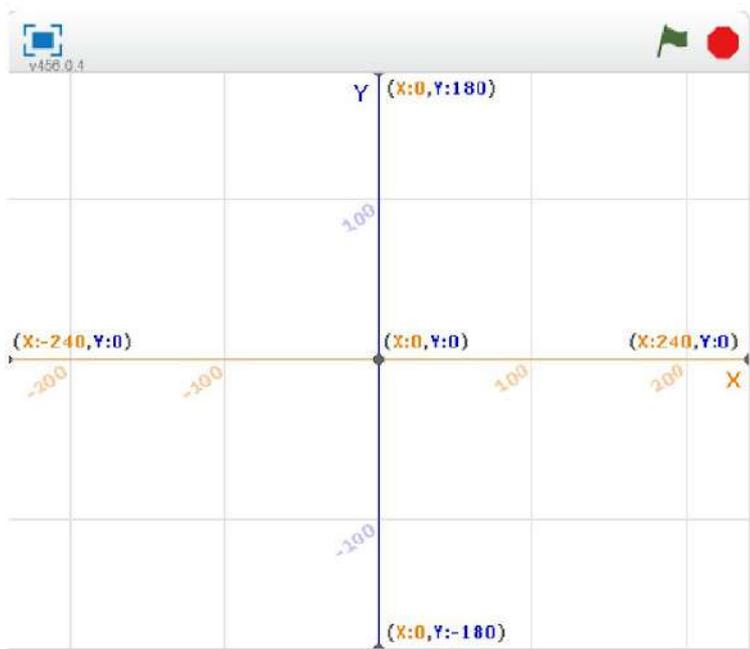
Date :.....

- ✓ Corrigé mon devoir de synthèse N°2
- ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch1)
- ✓ Révisé les mouvements dans scratch (activités 1,2 et 3 de la séance Scratch2)

J'ai appris à :

Date :

- ✓ Utiliser les blocs de type **Contrôle** ( ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Capteurs** ( ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Opérateurs** ( ,...)

Contrôler un lutin avec le clavier (Les capteurs)	Les coordonnées
<p>Haut / Bas</p> 	
<p>Droite / Gauche</p> 	

Intervalle de temps aléatoire entre 1 ET 10 SECONDES



Coordonnées : x : 210 et y : aléatoire entre -180 et 180



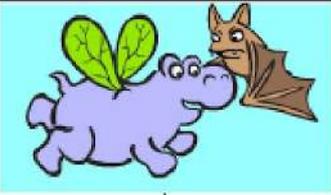
✚ Je poursuis la création de mon jeu: contrôler le déplacement du personnage principal avec le clavier, apparitions des monstres d'une façon aléatoire dans le temps et dans l'espace...

J'ai appris à :

Date :.....

- ✓ Utiliser les blocs de type **Contrôle** (**stop** tout ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Capteurs** (**Lutin2** touché? ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Apparence** (**dire** Hello! ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Événements** (**envoyer à tous** message1 , **quand je reçois** message1 ,...)

Interaction entre les lutins

		
<pre> quand [drapeau] est cliqué répéter indéfiniment si [Bat1 touché?] alors envoyer à tous BAT </pre>	 <p>MUSIQUE</p> <p>STOP TOUT</p>	<pre> quand je reçois BAT cacher jouer le son [screech] jusqu'au bout stop tout </pre>

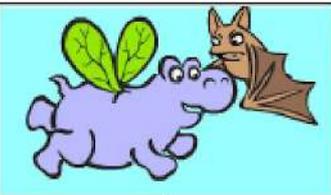
Je poursuis la création de mon jeu: interaction entre le personnage principal et les autres lutins

J'ai appris à :

Date :.....

- ✓ Utiliser les blocs de type **Contrôle** (**stop** tout ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Capteurs** (**Lutin2** touché? ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Apparence** (**dire** Hello! ,...)
- ✓ Utiliser les blocs de type **Événements** (**envoyer à tous** message1 , **quand je reçois** message1 ,...)

Interaction entre les lutins

		
<pre> quand [drapeau] est cliqué répéter indéfiniment si [Bat1 touché?] alors envoyer à tous BAT </pre>	 <p>MUSIQUE</p> <p>STOP TOUT</p>	<pre> quand je reçois BAT cacher jouer le son [screech] jusqu'au bout stop tout </pre>

Je poursuis la création de mon jeu: interaction entre le personnage principal et les autres lutins

Activité :

Date :.....

a- Insérer dans votre jeu un lutin parmi la liste suivante



- b- Le lutin doit se déplacer comme le lutin monstre créé lors de la séance 3 (bat1, bat2 ou witch...)
 - c- Le lutin doit apparaître d'une façon aléatoire dans le temps et dans l'espace
 - d- Le déplacement du nouveau lutin doit être plus rapide que le lutin monstre
 - e- Le lutin principal doit pouvoir ramasser le nouveau lutin (effet sonore, disparition...)
 - f- Vous pouvez proposer des améliorations à votre jeu
-

Activité :

Date :.....

a- Insérer dans votre jeu un lutin parmi la liste suivante



- b- Le lutin doit se déplacer comme le lutin monstre créé lors de la séance 3 (bat1, bat2 ou witch...)
 - c- Le lutin doit apparaître d'une façon aléatoire dans le temps et dans l'espace
 - d- Le déplacement du nouveau lutin doit être plus rapide que le lutin monstre
 - e- Le lutin principal doit pouvoir ramasser le nouveau lutin (effet sonore, disparition...)
 - f- Vous pouvez proposer des améliorations à votre jeu
-

Activité :

Date :.....

a- Insérer dans votre jeu un lutin parmi la liste suivante



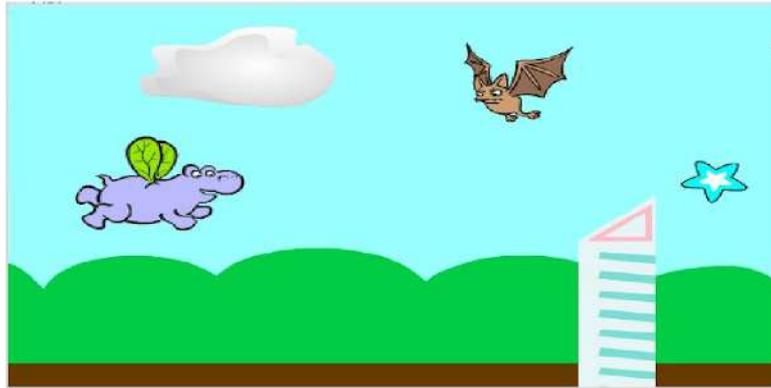
- g- Le lutin doit se déplacer comme le lutin monstre créé lors de la séance 3 (bat1, bat2 ou witch...)
- h- Le lutin doit apparaître d'une façon aléatoire dans le temps et dans l'espace
- i- Le déplacement du nouveau lutin doit être plus rapide que le lutin monstre
- j- Le lutin principal doit pouvoir ramasser le nouveau lutin (effet sonore, disparition...)
- k- Vous pouvez proposer des améliorations à votre jeu

J'ai appris à :

Date :.....

(Résumé : comment créer un jeu d'arcade avec scratch 1/2)

1- Insérer les lutins et la scène



2- Les scripts :

Lutin1 :  Hippo1

Script : Mouvement des ailes	Script : Contrôler avec le clavier	Script : interaction avec le lutin4 et 5
<pre> quand [drapeau] est cliqué aller à x: -186 y: 83 répéter indéfiniment costume suivant attendre 0.1 secondes </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué répéter indéfiniment si [touche flèche haut] pressée? alors ajouter 5 à y si [touche flèche bas] pressée? alors ajouter -5 à y si [touche flèche droite] pressée? alors ajouter 5 à x si [touche flèche gauche] pressée? alors ajouter -5 à x </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué répéter indéfiniment si [Bat1] touché? alors envoyer à tous BAT si [Star1] touché? alors envoyer à tous star </pre>

Lutin2 :  Buildings

Script : Créer un effet de déplacement

```

quand [drapeau] est cliqué
  répéter indéfiniment
    montrer
    aller à x: 259 y: -16
    répéter 100 fois
      ajouter -5 à x
    cacher
    costume suivant
    attendre 1 secondes
  
```

Lutin3 :  Cloud

Script : Créer un effet de déplacement

```

quand est cliqué
attendre 2 secondes
répéter indéfiniment
montrer
aller à x: 307 y: 116
répéter 100 fois
ajouter -5 à x
cacher
costume suivant
attendre 1 secondes
    
```

Lutin4 :  Bat

Script : Mouvement des ailes

```

quand est cliqué
répéter indéfiniment
costume suivant
attendre 0,1 secondes
    
```

Script : déplacement avec apparition aléatoire dans le temps et dans l'espace

```

quand est cliqué
cacher
s'orienter à -90°
attendre 4 secondes
répéter indéfiniment
montrer
aller à x: 292 y: nombre aléatoire entre 50 et 170
répéter 110 fois
ajouter -5 à x
cacher
costume suivant
attendre nombre aléatoire entre 1 et 3 secondes
    
```

Script : interaction avec le lutin1

```

quand je reçois BAT
cacher
jouer le son screech jusqu'au
stop tout
    
```

Lutin5 :  Star

Script : déplacement avec apparition aléatoire dans le temps et dans l'espace

```

quand est cliqué
cacher
s'orienter à -90°
attendre 4 secondes
répéter indéfiniment
montrer
aller à x: 292 y: nombre aléatoire entre -180 et 180
répéter 110 fois
ajouter -5 à x
cacher
costume suivant
attendre nombre aléatoire entre 1 et 3 secondes
    
```

Script : interaction avec le lutin1

```

quand je reçois star
cacher
jouer le son zoop
    
```

Scène : 

Script : Boucle musicale

```

quand est cliqué
répéter indéfiniment
jouer le son dance around jusqu'au bout
    
```