

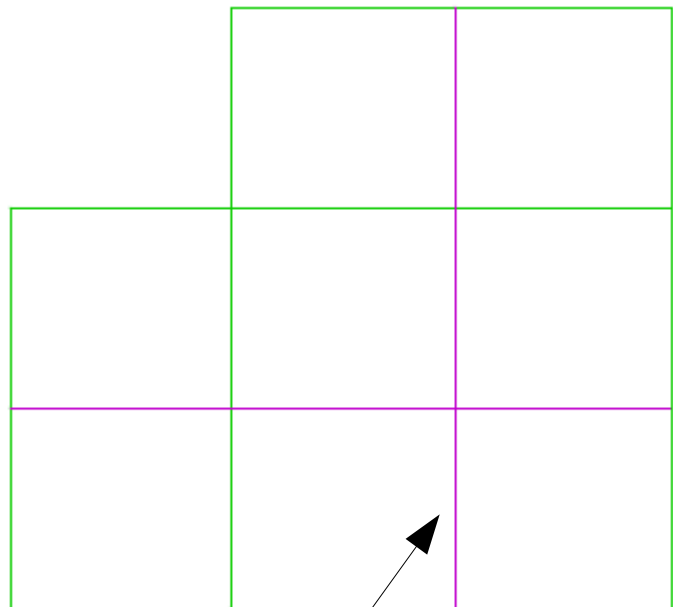
1) Ouvrir le logiciel Scratch

Partie 1 : Construire le tableau

2) Dans le script du Lutin1, écrire ce programme :

```
quand [drapeau] est cliqué
effacer tout
aller à x: -200 y: 50
stylo en position d'écriture
s'orienter à 90
avancer de 330
s'orienter à 180
avancer de 200
s'orienter à -90
avancer de 330
s'orienter à 0
avancer de 200
relever le stylo
aller à x: -90 y: -150
stylo en position d'écriture
avancer de 300
s'orienter à 90
avancer de 220
s'orienter à 180
avancer de 100
relever le stylo
aller à x: -200 y: -50
stylo en position d'écriture
ajouter 100 à la couleur du stylo
s'orienter à 90
avancer de 330
relever le stylo
aller à x: 22 y: 150
stylo en position d'écriture
s'orienter à 180
avancer de 300
relever le stylo
cacher
```

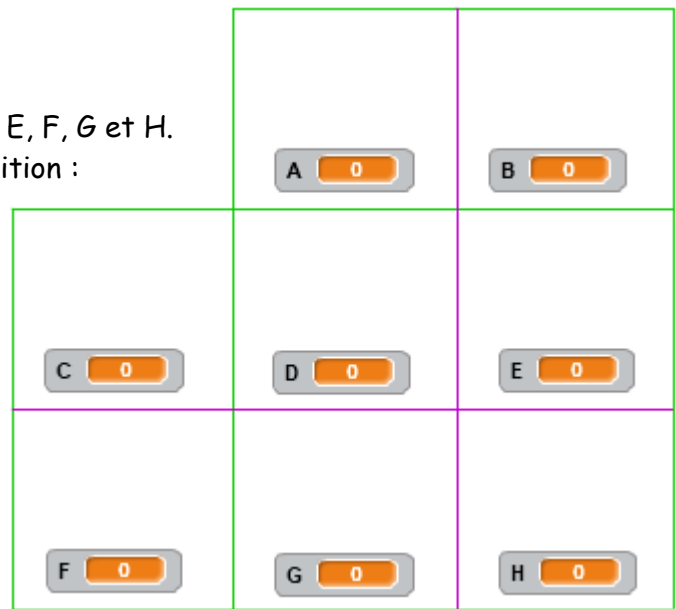
3) Voici le résultat obtenu :



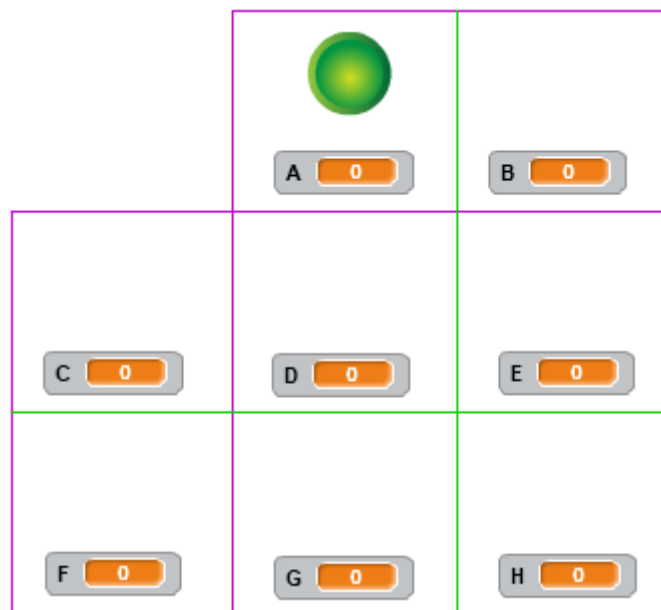
Bonus : Trouver un moyen de changer la couleur de ce trait

Partie 2 : Remplir le tableau

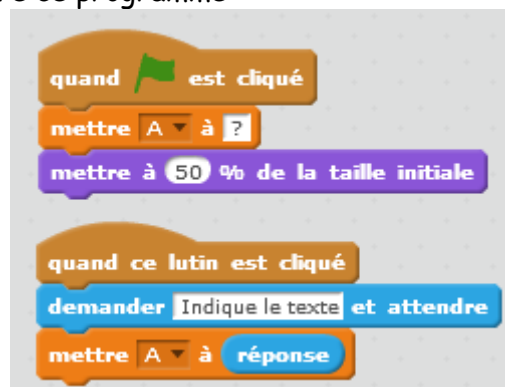
4) Dans « données », créer 8 variables : A, B, C, D, E, F, G et H.
Placer ces variables dans le tableau dans cette position :



5) Créer un nouveau lutin. Choisir « Button 1 ». Placer le ainsi :



6) Dans le script du Button1, écrire ce programme :



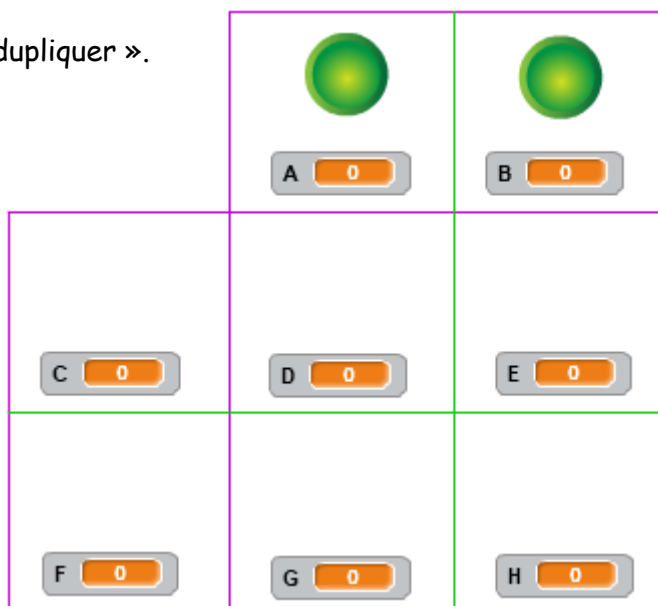
7) Faire un (ou plusieurs) test ! Que se passe-t'il ?

.....

.....

.....

8) Cliquer droit sur le Button1, choisir « dupliquer ».
 Il apparaît un nouveau lutin : Button2 !
 Placer le ainsi :



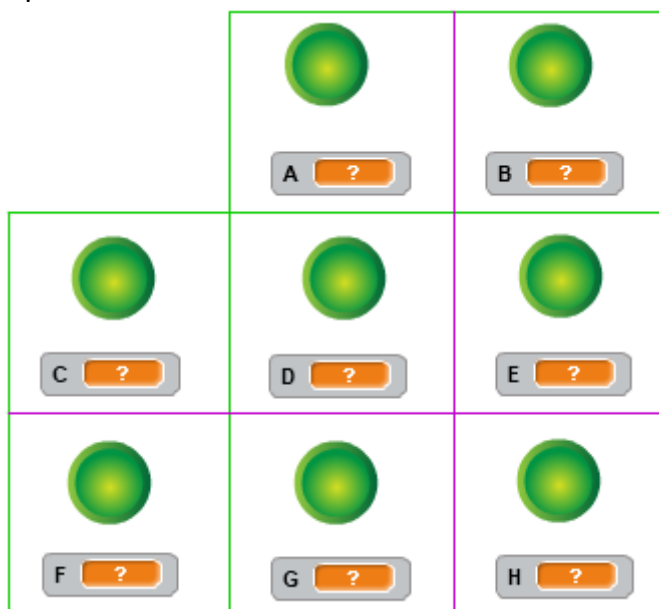
9) Modifier le script du Button2 : la variable A doit devenir la variable B.

```

quand [drapeau] est cliqué
mettre B à ?
mettre à 50 % de la taille initiale

quand ce lutin est cliqué
demander Indique le texte et attendre
mettre B à réponse
  
```

10) Répéter cette procédure pour avoir des « boutons » liés à toutes les variables :



11) Remplir votre tableau ainsi :

	joueurs	non-joueurs
hommes	50,60%	46,70%
femmes	49,40%	53,30%

12) Enregistrer votre travail !