

Cahier d'algorithmique Transmath (2017)

Liste des ressources disponibles

Partie 1 - Découvrir Scratch et créer une animation

Chapitre 2 - Créer une animation

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 2 fin (p.13) - Plongée • ch02_p13_pro02_plongee_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 3 suite (p.11) - Bonus • ch02_p11_pro03_123_soleil_suite_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 3 début (p.10) - 1, 2, 3... Soleil • ch02_p10_pro03_123_soleil_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 3 suite (p.11) - 1, 2, 3... Soleil • ch02_p11_pro03_123_soleil_suite.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 3 fin (p.12) - 1, 2, 3... Soleil • ch02_p12_pro03_123_soleil_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 4 début (p.12) - Echange lunaire • ch02_p12_pro04_echange_lunaire_debut.sb2

Pour aller plus loin

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 4 fin (p.14) - Echange lunaire • ch02_p14_pro04_echange_lunaire_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 5 (p.14) - Danse • ch02_p14_pro05_danse.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 6 (p.14) - Cartes postales • ch02_p14_pro06_cartes_postales.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 7 (p.14) - Décollage • ch02_p14_pro07_decollage.sb2

Chapitre 1 - Découvrir Scratch

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 1 début (p.6) - Promenade • ch01_p06_pro01_promenade_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 2 début (p.9) - Plongée • ch01_p09_pro02_plongee_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 1 fin (p.8) - Promenade • ch01_p08_pro01_promenade_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 1 suite (p.7) - Promenade • ch01_p07_pro01_promenade_suite.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 2 début (p.9) - Bonus • ch01_p09_pro02_plongee_debut_bonus.sb2

Partie 2 - Créer des tracés et des dessins aléatoires

Chapitre 3 - Se déplacer, s'orienter et tracer

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 8 début (p.16) - Rebonds • ch03_p16_pro08_rebonds_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 8 fin (p.19) - Rebonds • ch03_p18_pro08_rebonds_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 10 (p.19) - Atelier de dessin • ch03_p19_pro10_atelier_de_dessin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 9 début (p.16) - Les 100 pas • ch03_p16_pro09_les_100_pas_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 10 (p.19) - Bonus Dessin libre • ch03_p19_pro10_atelier_de_dessin_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 9 fin (p.18) - Les 100 pas • ch03_p18_pro09_les_100_pas_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 11 (p.19) - Dessin magique • ch03_p19_pro11_dessin_magique.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 12 (p.19) - Figures • ch03_p19_pro12_figures.sb2

Chapitre 4 - Créer des formes aléatoires

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 13 (p.20) - Film d'animation • ch04_p20_pro13_film_animation.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 13 (p.20) - Bonus - Modifier un costume existant • ch04_p20_pro13_film_animation_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 15 (p.22) - Papillons en folie • ch04_p22_pro15_papillons_en_folie.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 14 (p.21) - Vol du papillon • ch04_p21_pro14_vol_du_papillon.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 16 (p.22) - Marche aléatoire • ch04_p22_pro16_marche_aleatoire.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 17 (p.23) - Bonus • ch04_p23_pro17_chemin_aleatoire_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 14 (p.21) - Bonus • ch04_p21_pro14_vol_du_papillon_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 16 (p.22) - Bonus • ch04_p22_pro16_marche_aleatoire_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 18 (p.23) - Accordéon coloré • ch04_p23_pro18_accordeon_colore.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 17 (p.23) - Chemin aléatoire • ch04_p23_pro17_chemin_aleatoire.sb2

Pour aller plus loin

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 21 (p.24) - Troupeau d'éléphants • ch04_p24_pro21_troupeau_elephants.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 19 (p.24) - Carte de fête • ch04_p24_pro19_carte_de_fete.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 22 (p.24) - Serpentins • ch04_p24_pro22_serpentins.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 20 (p.24) - Art abstrait • ch04_p24_pro20_art_abstrait.sb2

Partie 3 - Utiliser des conditions et des variables

Chapitre 5 - Gérer des conditions, des capteurs et des angles

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 23 (p.26) - Course sous-marine • ch05_p26_pro23_course_sous_marine.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 25 (p.27) - Poursuite dangereuse • ch05_p27_pro25_poursuite_dangereuse.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 24 début (p.26) - Sauts de grenouille • ch05_p26_pro24_sauts_de_grenouille_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 26 début (p.28) - Balle au mur • ch05_p28_pro26_balle_au_mur.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 27 (p.29) - Rebond solo • ch05_p29_pro27_rebond_solo.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 27 (p.29) - Bonus - Avec un obstacle • ch05_p29_pro27_rebond_solo_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 28 (p.29) - Chat chatouilleux • ch05_p29_pro28_chat_chatouilleux.sb2

Chapitre 6 - Utiliser des variables

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 24 fin (p.32) - Sauts de grenouille • ch06_p32_pro24_sauts_de_grenouille_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 26 fin (p.32) - Balle au mur • ch06_p32_pro26_balle_au_mur_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 29 début (p.31) - Opérations • ch06_p31_pro29_operations_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 26 suite (p.30) - Balle au mur • ch06_p30_pro26_balle_au_mur_suite.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 29 (p.31) - Bonus - Multiples ? • ch06_p31_pro29_operations_debut_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 30 (p.31) - Bonus - Minimum d'essais • ch06_p31_pro30_plus_ou_moins_debut_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 29 fin (p.32) - Opérations • ch06_p32_pro29_operations_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 30 fin (p.33) - Plus ou moins ? • ch06_p32_pro30_plus_ou_moins_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 30 début (p.31) - Plus ou moins ? • ch06_p31_pro30_plus_ou_moins_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 31 début (p.33) - Chasse au papillon • ch06_p33_pro31_chasse_au_papillon_debut.sb2

Pour aller plus loin

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 32 (p.34) - Baguette répulsive • ch06_p34_pro32_baguette_repulsive.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 33 (p.34) - Circulation • ch06_p34_pro33_circulation.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 35 (p.34) - Près, mais pas trop • ch06_p34_pro35_pres_mais_pas_trop.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 34 (p.34) - Réalité virtuelle • ch06_p34_pro34_realite_virtuelle.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 34 (p.34) - Bonus • ch06_p34_pro34_realite_virtuelle_bonus.sb2

Partie 4 - Tracer des formes géométriques et développer des jeux

Pour aller plus loin

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 31 fin (p.44) - Chasse au papillon • ch08_p44_pro31_chasse_au_papillon_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 46 (p.44) - Horloge pop • ch08_p44_pro46_horloge_pop.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 42 fin (p.44) - Quête du Graal • ch08_p44_pro42_quete_du_graal_fin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 43 fin (p.44) - Billard étoilé • ch08_p44_pro43_billard_etoile_fin.sb2

Chapitre 7 - Répéter des formes géométriques

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 36 (p.36) - Spirales à angle droit • ch07_p36_pro36_spirales_a_angle_droit.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 37 (p.37) - Bonus • ch07_p37_pro37_fleurs_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 36 (p.36) - Bonus • ch07_p36_pro36_spirales_a_angle_droit_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 38 (p.37) - Nœuds papillons • ch07_p37_pro38_noeuds_papillons.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 40 (p.39) - Pétales irréguliers • ch07_p39_pro40_petales_irreguliers.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 37 (p.37) - Fleurs • ch07_p37_pro37_fleurs.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 39 (p.38) - Andy • ch07_p38_pro39_andy.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 39 (p.38) - Bonus • ch07_p38_pro39_andy_bonus.sb2

Chapitre 8 - Développer des techniques de jeux

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 41 (p.40) - Priorité au requin • ch08_p40_pro41_priorite_au_requin.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 42 début (p.41) - Bonus 2 • ch08_p41_pro42_quete_du_graal_debut_bonus2.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 42 début (p.41) - Quête du Graal • ch08_p41_pro42_quete_du_graal_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 43 début (p.42) - Billard étoilé • ch08_p42_pro43_billard_etoile_debut.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 42 début (p.41) - Bonus 1 • ch08_p41_pro42_quete_du_graal_debut_bonus1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 44 (p.43) - Bulles sous-marines • ch08_p43_pro44_bulles_sous_marines.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 45 (p.43) - Lancer de fléchettes • ch08_p43_pro45_lancer_de_flechettes.sb2

Partie 5 - Gérer des clones et des listes

Chapitre 9 - Gérer des clones

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 47 (p.46) - Bonus - Petit papillon • ch09_p46_pro47_vol_de_chauves-souris_bonus1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 47 (p.46) - Bonus - Score • ch09_p46_pro47_vol_de_chauves-souris_bonus2.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 49 (p.48) - Bonus - Poursuite de clones • ch09_p48_pro49_tunnel_infernal_bonus1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 47 (p.46) - Vol de chauves-souris • ch09_p46_pro47_vol_de_chauves-souris.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 48 (p.47) - Bataille aérienne • ch09_p47_pro48_bataille_aerienne.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 49 (p.48) - Bonus - Chronomètre • ch09_p48_pro49_tunnel_infernal_bonus2.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 51 (p.49) - Singe affamé • ch09_p49_pro51_singe_affame.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 49 (p.48) - Tunnel infernal • ch09_p48_pro49_tunnel_infernal.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 50 (p.49) - Chasse aux sorcières • ch09_p49_pro50_chasse_aux_sorcieres.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 50 (p.49) - Bonus • ch09_p49_pro50_chasse_aux_sorcieres_bonus.sb2

Chapitre 10 - Créer des variables de lutin et des listes

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 52 (p.50) - Mémoire de couleurs • ch10_p50_pro52_memoire_de_couleurs.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 53 (p.51) - Bonus • ch10_p51_pro53_jeu_de_capitales_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 52 (p.50) - Bonus - Compte les points • ch10_p50_pro52_memoire_de_couleurs_bonus.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 54 (p.52) - "Oui ou non" absurde • ch10_p52_pro54_oui_ou_non_absurde.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 57 (p.53) - Cadavre exquis • ch10_p53_pro57_cadavre_exquis.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 53 (p.51) - Jeu de capitales • ch10_p51_pro53_jeu_de_capitales.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 55 (p.52) - Langage secret • ch10_p52_pro55_langage_secret.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 58 (p.53) - Nombre présent ? • ch10_p53_pro58_nombre_present.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 56 (p.53) - Chasse aux clones • ch10_p53_pro56_chasse_aux_clones.sb2

Pour aller plus loin

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 61 (p.54) - Phrase renversée • ch10_p54_pro61_phrase_renversee.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 59 (p.54) - Mémo-nombre • ch10_p54_pro59_memo_nombre.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 62 (p.54) - Liste d'amis • ch10_p54_pro62_liste_amis.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Projet 60 (p.54) - Loi de la jungle • ch10_p54_pro60_loi_de_la_jungle.sb2

Partie 6 - Objectif Brevet

Chapitre 12 - S'entraîner au Brevet

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 3 p.61 • ch12_p61_ex3.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 1 p.60 • ch12_p60_ex1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 4 p.61 • ch12_p61_ex4.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 7 p.63 • ch12_p63_ex7.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 2 p.60 • ch12_p60_ex2.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 5 p.62 • ch12_p62_ex5.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 8 p.63 • ch12_p63_ex8.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 6 p.62 • ch12_p62_ex6.sb2

Chapitre 11 - Revoir les indispensables

Dessiner à partir d'un script

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 1 p.56 • ch11_p56_ex1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 2 p.56 • ch11_p56_ex2.sb2

Analyser un script avec un tableau

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 1 p.57 • ch11_p57_ex1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 2 p.57 • ch11_p57_ex2.sb2

Compléter les valeurs manquantes d'un script

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 1 p.58 • ch11_p58_ex1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 2 p.58 • ch11_p58_ex2.sb2

Corriger, adapter ou choisir un script

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 1 p.59 • ch11_p59_ex1.sb2

- **Les fichiers Scratch :**

Exercice 2 p.59 • ch11_p59_ex2.sb2