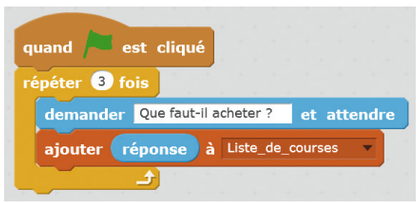
FICHE 14
Créer et manipuler des « listes » dans Scratch

Consigne : Pour chacun de ces programmes :
- écris ce que fait le programme ;
- programme-le à ton tour dans *Scratch* pour vérifier ta réponse.

Programme 1 (regarde ce qu'il se passe si tu cliques plusieurs fois de suite sur le drapeau vert).

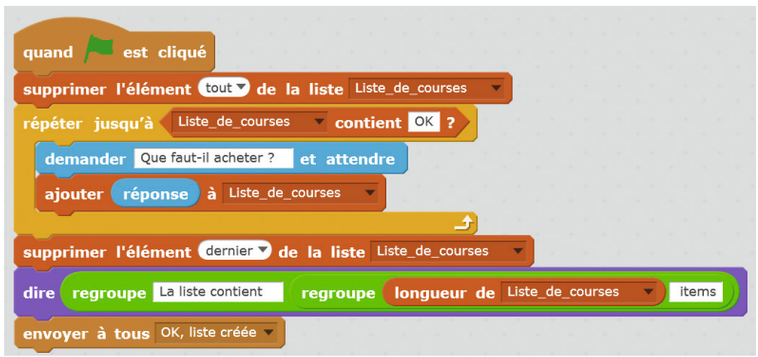


Astuce : créer une nouvelle variable de type « liste » se fait via l'onglet orange « données », puis « créer une liste ».

Programme 2

Programme 3

Programme 4



Programme 5

74651106_123_codez_tome2_int.indd 185 10/05/2017 12:23