

Fiche 12 – Débogage

Corriger les programmes : Première série

Programme 1 :

Dans ce projet, le chat de Scratch veut te montrer une danse. Lorsque tu cliques sur lui, il devrait exécuter une danse.

Cependant, à peine a t'il commencé à danser qu'il s'arrête.

Comment corriger ce programme ?

Programme 2 :

Dans ce projet, lorsque l'on clique sur le drapeau vert, Pico devrait se déplacer vers Nano. En atteignant Nano, Pico devrait dire « Touché ! » et Nano devrait dire « À mon tour ! ». Mais il y a un problème ! Pico ne dit rien à Nano. Comment corriger le programme ?

Programme 3 :

Ce projet est programmé pour dessiner un visage souriant, mais il y a quelque chose qui cloche ! Le stylo poursuit sa course entre un des yeux et le sourire, alors que ça ne devrait pas être le cas. Comment corriger le programme ?

Programme 4 :

Dans ce projet, cliquer sur le drapeau vert lance une animation où une fleur pousse jusqu'à ce qu'elle soit pleinement épanouie. Cependant, il y a quelque chose qui cloche ! Au lieu de s'arrêter une fois tous les pétales formés, l'animation redémarre. Comment corriger ce programme ?

Observer les costumes de la fleur et en particulier leur nombre.

Corriger les programmes : Deuxième série

Programme 1 :

Dans ce projet, le chat de Scratch apprend à miauler à Gobo.

Cependant, lorsque vient le tour de Gobo, ce dernier ne dit rien.

Comment corriger le programme ?

Programme 2 :

Dans ce projet, le chat de Scratch est censé compter de 1 jusqu'au nombre fourni par l'utilisateur. Mais le chat de Scratch compte toujours jusqu'à 10. Comment corriger le programme ?

Programme 3 :

Dans ce projet, le chat de Scratch appelle les amis de Gobo à tour de rôle : Giga, Nano, Pico et Tera. Mais tout se passe simultanément ! Comment corriger le programme ?

Programme 4 :

Dans ce projet, le chat de Scratch et Gobo s'entraînent à sauter.

Lorsque le chat de Scratch dit « Saute ! », Gobo devrait se mettre à sauter. Mais Gobo ne saute pas. Comment corriger le programme ?

Programme 5 :

Dans ce projet, la scène change lorsque l'on appuie sur la touche de « déplacement vers la droite (flèche de droite) ». La star du projet – un dinosaure – devrait être caché dans toutes les scènes sauf lorsque la scène bascule sur l'arrière-plan de l'auditorium. Dans l'auditorium, le dinosaure devrait apparaître et exécuter une danse. Cependant, le dinosaure est toujours présent et ne danse pas au bon moment. Comment corriger le programme ?