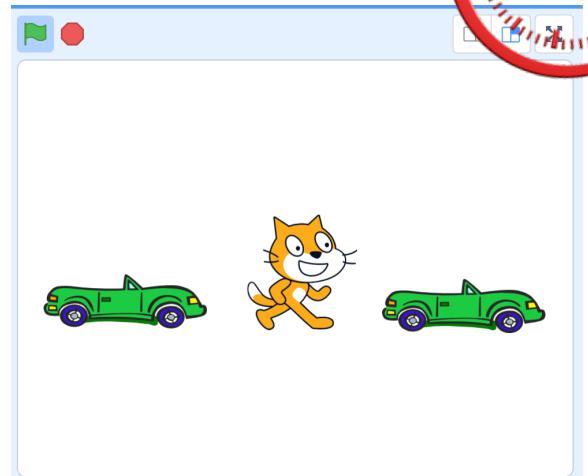


Niveau 3

# PROGRAMMATION GESTION D'ÉVÈNEMENT



The image shows the Scratch programming environment. At the top, there's a toolbar with buttons for Sprite, Stage, and Help. Below that is the stage area with a green flag and a red stop button. On the left, the sprite editor shows 'Sprite1' with properties like X: -178, Y: 2, Size: 100, and Direction: 90. The stage has a white background labeled 'Arrière-plans 1'. A vertical toolbar on the right includes icons for script, costume, sound, and help. At the bottom, there's a green button labeled 'Choisir un sprite' and a sprite selection screen with categories like 'Tout', 'Animaux', 'Gens', etc., and various sprite thumbnails.



AJOUTER 2 AUTRES LUTINS : LA VOITURE  
(Convertible 2) ET LES POSITIONNER  
COMME INDUIT SUR L'IMAGE.

RÉALISER LE PROGRAMME CI-CONTRE ET  
VALIDER SON FONCTIONNEMENT.



PROPOSER LA MODIFICATION DE CE  
PROGRAMME POUR RÉALISER LE  
FONCTIONNEMENT CI-DESSOUS :



Une condition (Si ...) avec les couleurs ?

The script for the cat sprite includes a color sensing condition:

```
si couleur est égale à [rouge vif v.] pendant [2 secondes]
    dire [Bonjour!]
```