

Document de l'élève

Ouvrez le programme Scratch contenu dans le lien : <https://scratch.mit.edu/projects/722954028>

Suivez les étapes jusqu'à ce que vous atteigniez cette invite :

When you are done, press
9 to continue



Votre tâche consiste à modifier le programme Scratch à l'aide de lutins chargés au préalable dans le programme. Vous allez créer un programme qui permet à un utilisateur d'explorer toutes les catégories des substances pures et des mélanges et de fournir des commentaires pour les données d'entrées des utilisateurs.

Ex. L'utilisateur doit cliquer sur le lutin de sucre, le programme doit demander s'il s'agit d'une substance pure ou d'un mélange, et fournir à l'utilisateur une rétroaction basée sur sa réponse.

Extension :

Si vous terminez tôt, essayez d'appliquer les éléments suivants :

- Ajoutez de nouvelles substances et demandez à d'autres élèves de déterminer s'il s'agit d'une substance pure ou d'un mélange.
- Rendez le programme plus difficile en demandant la sous-catégorie de chaque substance pure ou mélange (composé, élément, hétérogène et homogène)