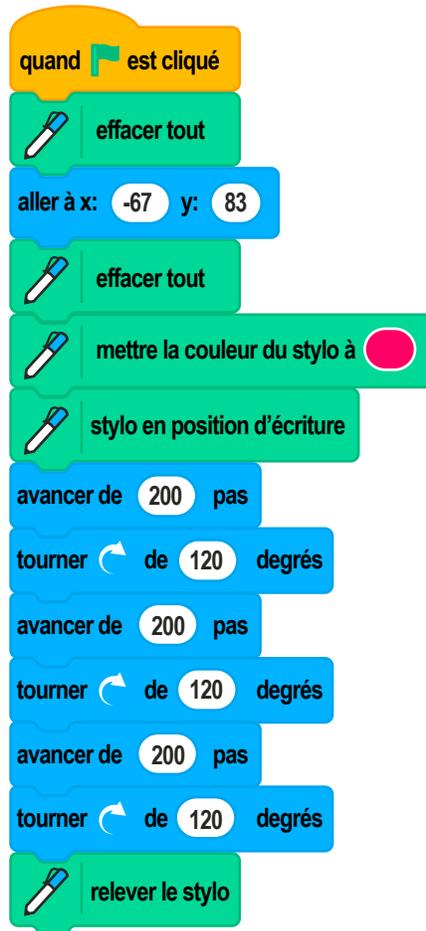


## EXEMPLE 1

Lis le code suivant :



Modifie le code pour créer des événements simultanés. Pendant qu'un personnage trace le triangle, un autre personnage énonce ses propriétés. Ensuite, les 2 personnages disent en même temps : « C'est un triangle équilatéral! ».



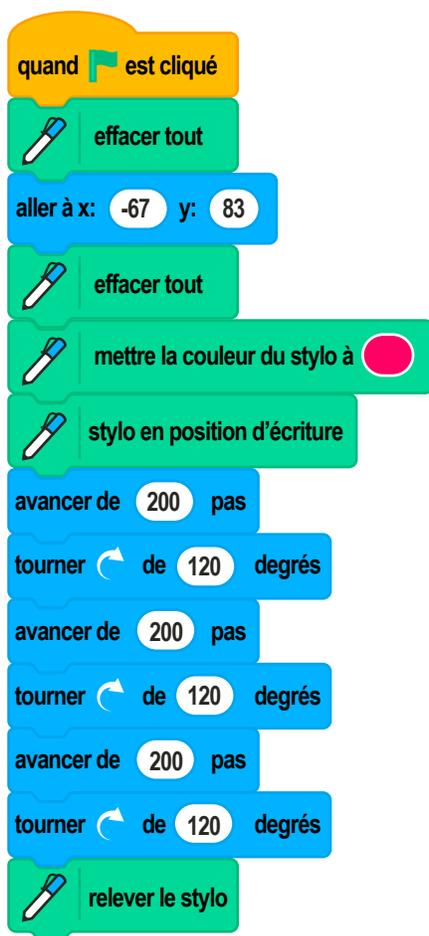
## STRATÉGIE 1

Voici un exemple possible en utilisant un logiciel de codage par blocs tel que Scratch.

Je choisis mon premier personnage. C'est une coccinelle.



Je modifie le code suivant :



```
quand [ ] est cliqué
effacer tout
aller à x: -67 y: 83
effacer tout
mettre la couleur du stylo à [ ]
stylo en position d'écriture
avancer de 200 pas
tourner de 120 degrés
avancer de 200 pas
tourner de 120 degrés
avancer de 200 pas
tourner de 120 degrés
relever le stylo
```

Afin de ralentir le traçage du triangle, j'ajoute le bloc de contrôle suivant :



```
attendre 1 secondes
```

J'obtiens le code suivant :

```
quand [ ] est cliqué
  effacer tout
  aller à x: -67 y: 83
  effacer tout
  mettre la couleur du stylo à [ ]
  stylo en position d'écriture
  avancer de 200 pas
  tourner de 120 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 120 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 120 degrés
  attendre 1 secondes
  relever le stylo
```

Je choisis mon deuxième personnage. Je le nomme Dee.



Je veux qu'il dise les propriétés du triangle pendant que la coccinelle trace le triangle.

J'ajoute les deux blocs d'apparence suivants :

```
quand [drapeau] est cliqué
  dire "J'ai 3 côtés congrus !" pendant 1 secondes
  dire "J'ai 3 angles congrus !" pendant 1 secondes
```

Lorsque le triangle est tracé, je veux que les deux personnages disent : « C'est un triangle équilatéral » en même temps.

J'ajoute le bloc d'apparence suivant aux codes pour la coccinelle et pour Dee :

```
attendre 1 secondes
  dire "C'est un triangle équilatéral !" pendant 2 secondes
```

Voici mon code modifié qui a maintenant des événements simultanés.



Voici le code pour ma coccinelle :

```
quand [ ] est cliqué
  effacer tout
  aller à x: -67 y: 83
  effacer tout
  mettre la couleur du stylo à [ ]
  stylo en position d'écriture
  avancer de 200 pas
  tourner de 120 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 120 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 120 degrés
  attendre 1 secondes
  dire "C'est un triangle équilatéral !" pendant 2 secondes
  relever le stylo
```



Voici le code pour Dee :



```
whenClickedFlagClicked
  say "J'ai 3 côtés congrus !" for 1 seconds
  say "J'ai 3 angles congrus !" for 1 seconds
  wait 1 seconds
  say "C'est un triangle équilatéral !" for 2 seconds
```

The image shows a sequence of Scratch code blocks. It starts with a yellow 'when clicked' block. This is followed by two purple 'say' blocks: the first says 'J'ai 3 côtés congrus !' for 1 second, and the second says 'J'ai 3 angles congrus !' for 1 second. Next is a yellow 'wait' block for 1 second. Finally, there is a purple 'say' block that says 'C'est un triangle équilatéral !' for 2 seconds.

## EXEMPLE 2

Lis le code suivant :

```
quand [drapeau] est cliqué
aller à x: -67 y: 83
effacer tout
mettre la couleur du stylo à [rouge]
stylo en position d'écriture
avancer de 200 pas
tourner de 90 degrés
relever le stylo
```

Modifie le code pour créer des événements simultanés. Pendant qu'un personnage trace le carré, un autre personnage énonce ses propriétés. Ensuite, les 2 personnages disent en même temps : « C'est un carré! »



### STRATÉGIE 2

Voici un exemple possible en utilisant un logiciel de codage par blocs tel que Scratch.

Je choisis mon premier personnage. C'est un chat.



Je modifie le code suivant :



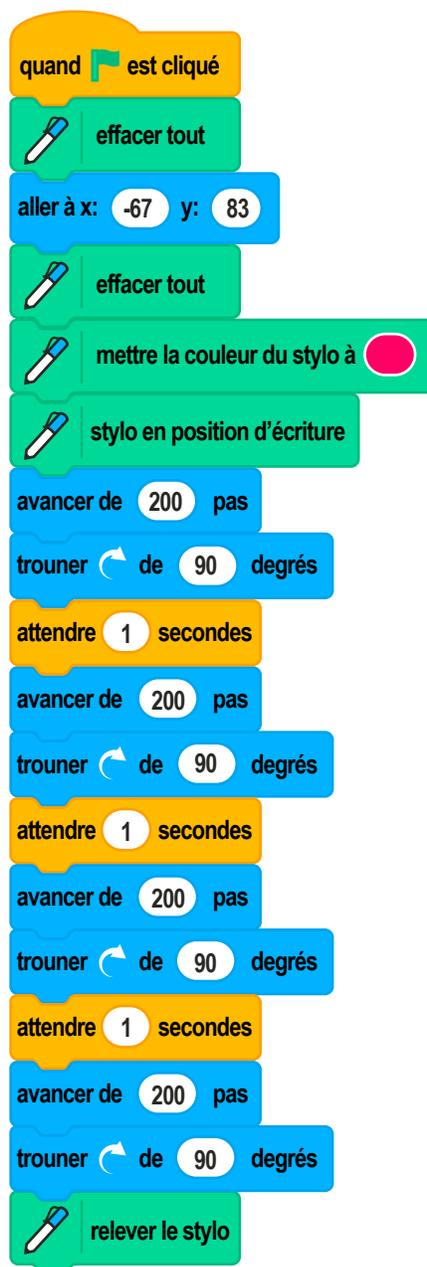
```
quand [ ] est cliqué
aller à x: -67 y: 83
effacer tout
mettre la couleur du stylo à [ ]
stylo en position d'écriture
avancer de 200 pas
tourner de 90 degrés
relever le stylo
```

Afin de ralentir le traçage du carré, j'ajoute le bloc de contrôle suivant :



```
attendre 1 secondes
```

J'obtiens le code suivant :



```
quand [ ] est cliqué
  effacer tout
  aller à x: -67 y: 83
  effacer tout
  mettre la couleur du stylo à [ ]
  stylo en position d'écriture
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  relever le stylo
```

The image shows a Scratch script for drawing a square. It starts with a 'when clicked' event, followed by 'clear all', 'go to x: -67 y: 83', 'clear all', 'set pen color to [red]', and 'pen down'. The script then repeats four times: 'move 200 steps', 'turn 90 degrees', 'wait 1 second', 'move 200 steps', 'turn 90 degrees', 'wait 1 second', 'move 200 steps', 'turn 90 degrees', and finally 'pen up'.

Je choisis mon deuxième personnage. Je la nomme Gabriela.



Je veux qu'elle dise les propriétés du carré pendant que le chat trace le carré.  
J'ajoute le code suivant :

```
quand [drapeau] est cliqué
attendre 1 secondes
dire "J'ai 4 côtés congrus !" pendant 1 secondes
dire "J'ai 4 angles congrus !" pendant 1 secondes
```

Je veux que les deux personnages disent « C'est un carré! » en même temps.  
J'ajoute le bloc d'apparence suivant aux codes pour le chat et pour Gabriela :

```
attendre 1 secondes
dire "C'est un carré !" pendant 1 secondes
```

Voici mon code modifié qui a maintenant des événements simultanés.

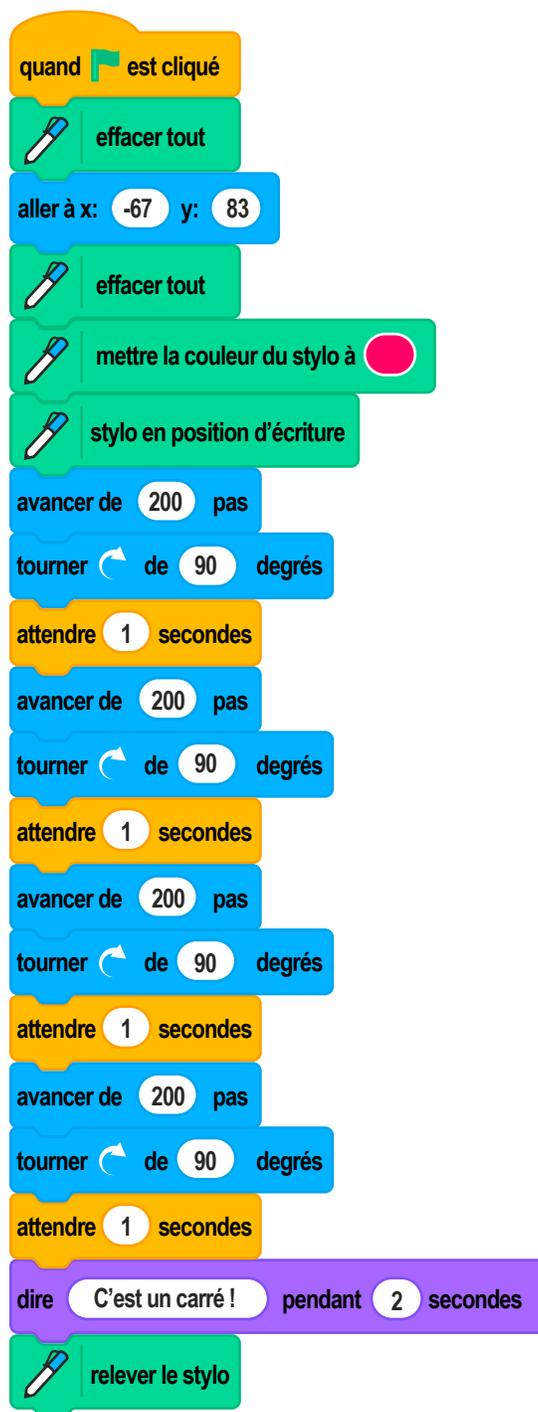


Voici le code pour Gabriela :

```
quand [drapeau] est cliqué
attendre 1 secondes
dire "J'ai 4 côtés congrus !" pendant 1 secondes
dire "J'ai 4 angles congrus !" pendant 1 secondes
attendre 1 secondes
dire "C'est un carré !" pendant 1 secondes
```



Voici le code pour mon chat :



```
quand [ ] est cliqué
  effacer tout
  aller à x: -67 y: 83
  effacer tout
  mettre la couleur du stylo à [ ]
  stylo en position d'écriture
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  dire [C'est un carré!] pendant 2 secondes
  relever le stylo
```

The code is a Scratch script that starts with a 'when clicked' event. It then performs a series of actions to draw a square: clearing the stage, moving to coordinates (-67, 83), clearing the stage again, setting the pen color to red, and putting the pen down. It then moves forward 200 units, turns 90 degrees, waits 1 second, moves forward 200 units, turns 90 degrees, waits 1 second, moves forward 200 units, turns 90 degrees, waits 1 second, moves forward 200 units, turns 90 degrees, waits 1 second, says 'C'est un carré!' for 2 seconds, and finally lifts the pen.