

DÉBOGAGE

À L'AIDE ! PEUX-TU CORRIGER CES CINQ PROGRAMMES EN SCRATCH ?

Dans cette activité, tu étudieras ce qui est allé de travers et tu trouveras une solution à chacun des cinq défis de débogage proposés.

COMMENCE PAR CECI

- Rends-toi dans le studio de l'activité « Débogage » du chapitre 1 :
<http://scratch.mit.edu/studios/475483>
- Teste et trouve une solution à chacun des cinq défis de débogage du studio.
- Écris ta solution ou remixe le programme défaillant en utilisant ta solution.

TU
BLOQUES ?

PAS DE PANIQUE ! ESSAIE ÇA...

- Fais une liste des erreurs que pourrait contenir le programme.
- Conserve une trace de ton travail ! Cela pourra t'aider à te souvenir de ce que tu as déjà essayé et à t'orienter vers la prochaine chose à tenter.
- Avec un voisin, partagez et comparez vos approches d'identification et de résolution de problèmes jusqu'à ce que tu trouves une approche qui te convienne !

DÉBOGAGE 1.1 <http://scratch.mit.edu/projects/10437040>

Lorsque l'on clique sur le drapeau vert, Gobo et le chat de Scratch devraient tous deux commencer à danser. Mais seul le chat de Scratch commence à danser ! Comment corriger le programme ?

DÉBOGAGE 1.2 <http://scratch.mit.edu/projects/10437249>

Dans ce projet, lorsque l'on clique sur le drapeau vert, le chat de Scratch devrait démarrer du côté gauche de la scène, dire quelque chose à propos du fait d'être à gauche, glisser vers la droite de la scène, et dire quelque chose à propos du fait d'être à droite. Cela fonctionne la première fois que l'on clique sur le drapeau vert, mais pas la seconde fois. Comment corriger le programme ?

DÉBOGAGE 1.3 <http://scratch.mit.edu/projects/10437366>

Lorsque l'on appuie sur la touche Espace, le chat de Scratch devrait faire un saut périlleux. Cependant, lorsque l'on appuie sur la touche Espace, rien ne se passe ! Comment corriger le programme ?

DÉBOGAGE 1.4 <http://scratch.mit.edu/projects/10437439>

Dans ce projet, le chat de Scratch devrait faire le va-et-vient d'un bout à l'autre de la scène, lorsque l'on clique sur lui. Mais c'est le monde à l'envers : le chat marche la tête en bas ! Comment corriger le programme ?

DÉBOGAGE 1.5 <http://scratch.mit.edu/projects/10437476>

Dans ce projet, lorsque l'on clique sur le drapeau vert, on devrait entendre le chat de Scratch miauler trois fois, en même temps qu'apparaît la bulle de dialogue correspondante où on peut lire « Meow, meow, meow ! ». Cependant, la bulle de dialogue apparaît avant le son et le chat de Scratch ne miaule qu'une fois ! Comment corriger le programme ?

TU AS FINI ?

- + Avec un partenaire, discutez de vos méthodes de test et de débogage. Note les similitudes et les différences entre vos stratégies.
- + Ajoute des commentaires à ton code en faisant un clic droit sur les blocs de tes scripts. Ceci peut aider les autres à comprendre les différentes parties de ton programme !
- + Aide un voisin !

DÉBOGAGE

À L'AIDE ! PEUX-TU CORRIGER CES CINQ PROGRAMMES EN SCRATCH ?

Dans cette activité, tu étudieras ce qui est allé de travers et tu trouveras une solution à chacun des cinq défis de débogage proposés.

COMMENCE PAR CECI

- Rends-toi dans le studio de l'activité « Débogage » du chapitre 2 :
<http://scratch.mit.edu/studios/475539>
- Teste et trouve une solution à chacun des cinq défis de débogage du studio.
- Écris ta solution ou remixe le programme défaillant en utilisant ta solution.

TU
BLOQUES ?

PAS DE PANIQUE ! ESSAIE ÇA...

- Fais une liste des erreurs que pourrait contenir le programme.
- Conserve une trace de ton travail ! Cela pourra t'aider à te souvenir de ce que tu as déjà essayé et à t'orienter vers la prochaine chose à tenter.
- Avec un voisin, partagez et comparez vos approches d'identification et de résolution de problèmes jusqu'à ce que tu trouves une approche qui te convienne !

DÉBOGAGE 2.1 <http://scratch.mit.edu/projects/23266426>

Dans ce projet, le chat de Scratch veut te montrer une danse. Lorsque tu cliques sur lui, il devrait exécuter une danse au son d'un tambour. Cependant, à peine a-t-il commencé à danser qu'il s'arrête, alors que l'on entend toujours le tambour ! Comment corriger ce programme ?

DÉBOGAGE 2.2 <http://scratch.mit.edu/projects/24268476>

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

DÉBOGAGE 2.3 <http://scratch.mit.edu/projects/24268506>

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 ?

DÉBOGAGE 2.4 <http://scratch.mit.edu/projects/23267140>

Dans ce projet, cliquer sur le drapeau vert lance une animation où un 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 ?

DÉBOGAGE 2.5 <http://scratch.mit.edu/projects/23267245>

Dans ce projet, la musique d'anniversaire commence lorsque l'on clique sur le drapeau vert. Lorsque la musique s'arrête, nous devrions voir apparaître une instruction nous indiquant de cliquer sur le gâteau pour souffler les bougies : « click on me to blow out the candles! ». Cependant, il y a quelque chose qui cloche ! L'instruction indiquant comment souffler sur les bougies apparaît alors que l'on entend toujours la musique et non une fois le morceau terminé. Comment corriger ce programme ?

TU AS FINI ?

- + Ajoute des commentaires à ton code en faisant un clic droit sur les blocs de tes scripts. Ceci peut aider les autres à comprendre les différentes parties de ton programme !
- + Avec un partenaire, discutez de vos méthodes de test et de débogage, et notez les similitudes et les différences entre vos stratégies.
- + Aide un voisin !

DÉBOGAGE

À L'AIDE ! PEUX-TU CORRIGER CES CINQ PROGRAMMES EN SCRATCH ?

Dans cette activité, tu étudieras ce qui est allé de travers et tu trouveras une solution à chacun des cinq défis de débogage proposés.

COMMENCE PAR CECI

- Rends-toi dans le studio de l'activité « Débogage » du chapitre 3 :
<http://scratch.mit.edu/studios/475554>
- Teste et trouve une solution à chacun des cinq défis de débogage du studio.
- Écris ta solution ou remixe le programme défaillant en utilisant ta solution.

TU
BLOQUES ?

PAS DE PANIQUE ! ESSAIE ÇA...

- Fais une liste des erreurs que pourrait contenir le programme.
- Conserve une trace de ton travail ! Cela pourra t'aider à te souvenir de ce que tu as déjà essayé et à t'orienter vers la prochaine chose à tenter.
- Avec un voisin, partagez et comparez vos approches d'identification et de résolution de problèmes jusqu'à ce que tu trouves une approche qui te convienne !

DÉBOGAGE 3.1 <http://scratch.mit.edu/projects/24269007>

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 ?

DÉBOGAGE 3.2 <http://scratch.mit.edu/projects/24269046>

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

DÉBOGAGE 3.3 <http://scratch.mit.edu/projects/24269070>

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 ?

DÉBOGAGE 3.4 <http://scratch.mit.edu/projects/24269097>

Dans ce projet, le chat de Scratch et Gobo s'entraînent à sauter. Lorsque le chat de Scratch dit « Jump ! » (en français, « Saute ! »), Gobo devrait se mettre à sauter. Mais Gobo ne saute pas. Comment corriger le programme ?

DÉBOGAGE 3.5 <http://scratch.mit.edu/projects/24269131>

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 ?

TU AS FINI ?

- + Ajoute des commentaires à ton code en faisant un clic droit sur les blocs de tes scripts. Ceci peut aider les autres à comprendre les différentes parties de ton programme !
- + Avec un partenaire, discutez de vos méthodes de test et de débogage, et notez les similitudes et les différences entre vos stratégies.
- + Aide un voisin !