



Inspirer les enfants à bâtir un avenir meilleur avec la technologie.
Un défi annuel par **Kids Code Jeunesse**.

Afficher le graphique – Défi #jeunesse2030

Pour réaliser cet exercice, utilisez un graphique afin de comprendre les tendances et faire des prédictions.

Remixer un projet (15-20 minutes)

Ouvrez ce [projet Scratch](#) et jouez du début à la fin.

Créez deux nouveaux sprites:

1. Concevez deux nouveaux **sprites** avec **l'éditeur de dessin**.
2. À l'aide de **l'outil de texte**, tapez «2015» pour un sprite et «55%» pour le second sprite.
3. Dans l'espace de codage, ajoutez les deux mêmes **blocs** événements à chaque sprite:
 - un bloc **Quand le drapeau vert est cliqué** suivi d'un bloc **cacher**
 - un bloc **Quand la touche espace est cliqué** suivi d'un bloc **cacher**

Tracez vos données: utilisez les données de ce tableau pour compléter le code.

ANNÉE	RÉPARTITION DES MÉTHODES D'ÉLIMINATION DES PLASTIQUES		
	Mis au rebut (%)	Recyclé (%)	Incinéré (%)
1980	100	0	0
1990	90	2	8
2000	76	9	15
2005	69	12.5	18.5
2010	62	16	22
2015	55	19.5	25.5
2030	Prédire	Prédire	Prédire

1. Dans le sprite «**Stylo**», utilisez **mettre la couleur du stylo à** et ajustez la couleur; ajoutez un bloc **glisser en 1 sec à : x, y** pour tracer les coordonnées des données pour l'année 2015. Utilisez deux blocs de **message** pour



Inspirer les enfants à bâtir un avenir meilleur avec la technologie.
Un défi annuel par **Kids Code Jeunesse**.

déclencher les nouveaux sprites. Cliquez sur «**nouveau message**» et écrivez «2015» pour le premier bloc; écrivez «55%» pour le deuxième bloc. Enfin, ajoutez un bloc **attendre x sec** et inscrivez-y le nombre «4».

2. Revenez au **sprite** "2015" et dans la catégorie événements, sélectionnez le bloc **Quand je reçois le message** pour activer le comportement du sprite. Ajoutez un bloc **montrer**, un bloc **aller à : x, y** et sélectionnez les coordonnées x, y appropriées sur l'axe des x. Répétez les mêmes opérations pour le sprite «55%», cette fois, en choisissant les coordonnées x, y appropriées pour définir son emplacement sur l'axe y.
 - Que dira l'écureuil maintenant?
3. Dans le sprite «**écureuil**», ajoutez un bloc **quand je reçois le message** et sélectionnez *2015*. Ajoutez un bloc **dire** et entrez ce que vous voulez que l'écureuil dise, pour refléter les nouvelles données.

Ajouter un nouveau son

- Ajoutez et modifiez les **blocs sonores** actuels pour refléter les nouvelles données.

Extension

- En utilisant vos compétences en mathématiques, prédisez le taux de rejet pour l'année 2030.