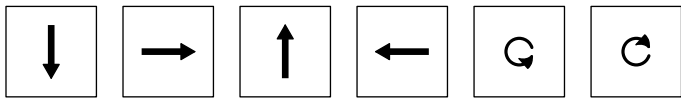
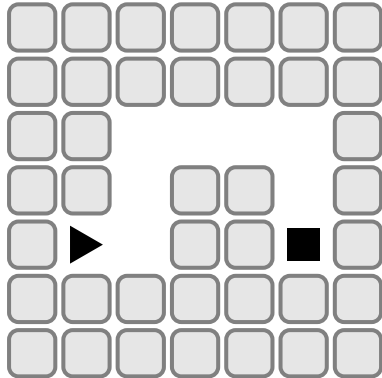


Sixième / Quelques algorithmes

1. Introduction

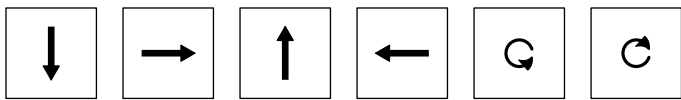
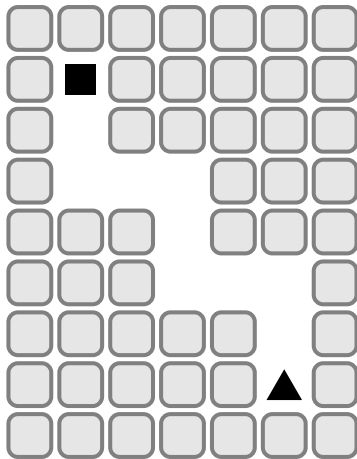
E.1  

La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré:
Utiliser les actions suivantes pour effectuer le parcours:



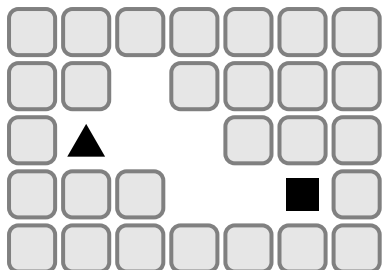
E.2  



La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré:
Utiliser les actions suivantes pour effectuer le parcours:

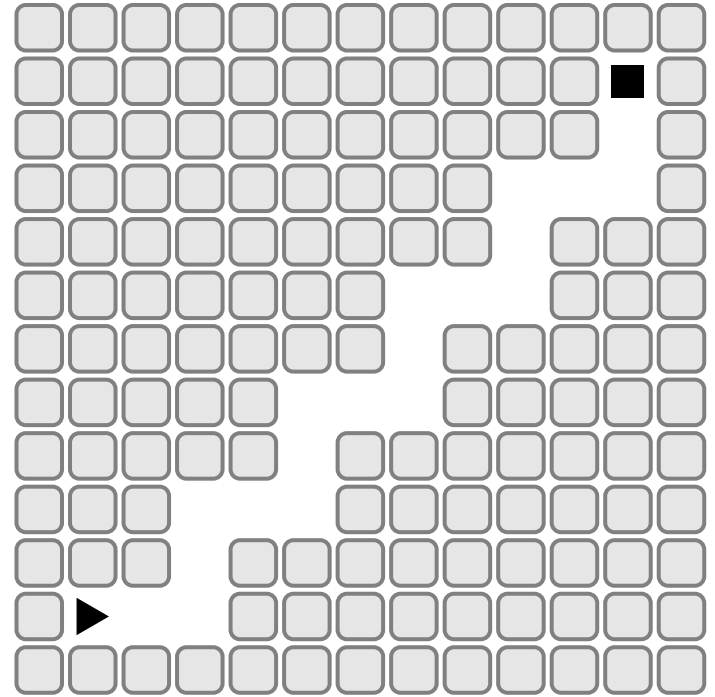


E.3  

La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré:
Utiliser les actions suivantes pour effectuer le parcours:



E.4   La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré:

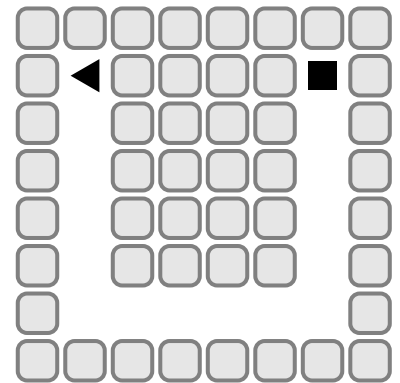




Utiliser une boucle et le minimum d'actions pour effectuer le parcours:




E.5  


La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré.
Utiliser deux boucles et le minimum d'actions pour effectuer le parcours:



E.6   Ouvrez votre navigateur et créez un nouveau programme Scratch en vous rendant à l'adresse suivante :

 <https://scratch.mit.edu/>

1 a Construire le programme suivant :

```
quand  est cliqué
effacer tout
stylo en position d'écriture
avancer de 100 pas
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 100 pas
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 100 pas
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 100 pas
tourner ↻ de 90 degrés
```

b) Quelle est la figure tracée par Scratch? Justifier votre réponse.

2) Modifier votre programme pour que les deux figures suivantes soient tracées par votre lutin :

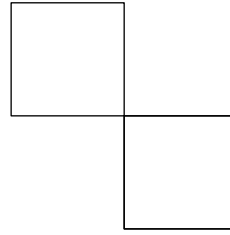


Figure 1

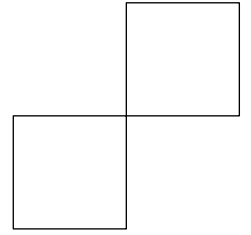


Figure 2