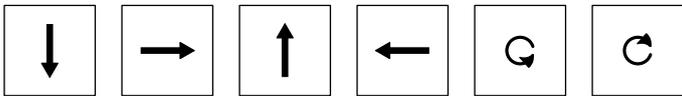
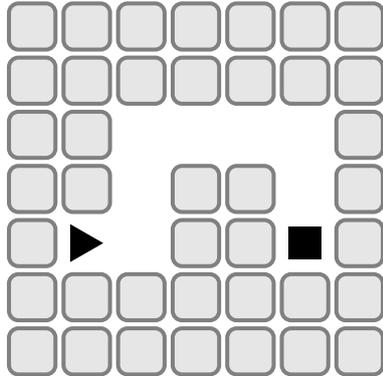


Sixième / Quelques algorithmes

1. Introduction

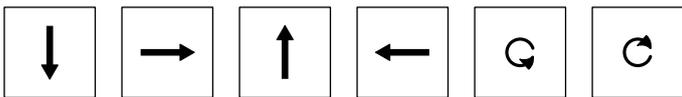
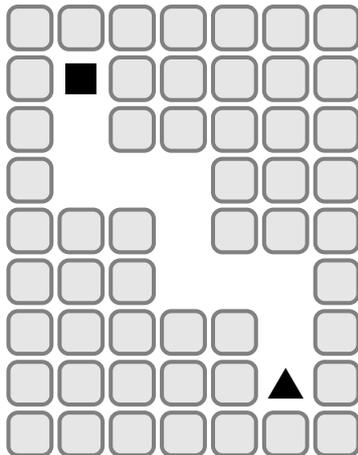
E.1  

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



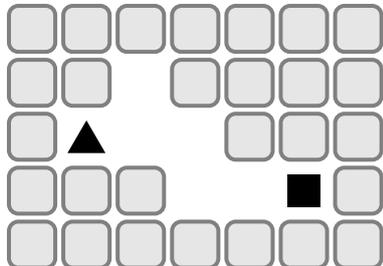
E.2  

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

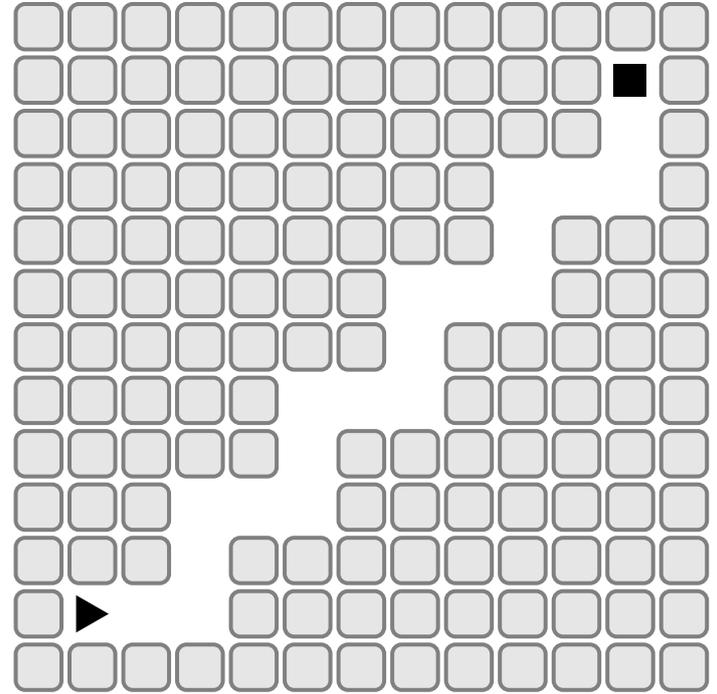


E.3  

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:



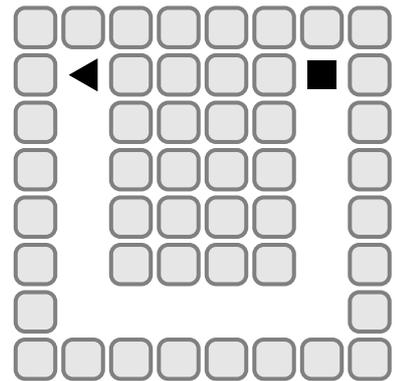
Utiliser une boucle et le minimum d'actions pour effectuer le parcours:



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 :

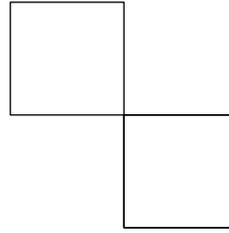


Figure 1

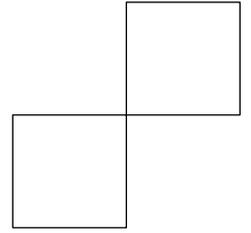


Figure 2