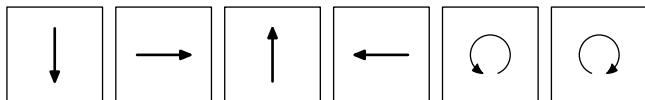
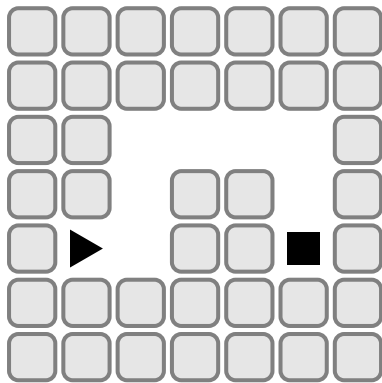


1. Introduction

E.6714  

La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré :

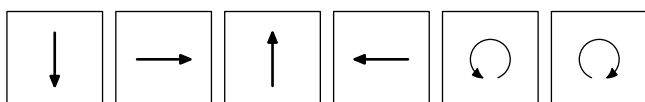
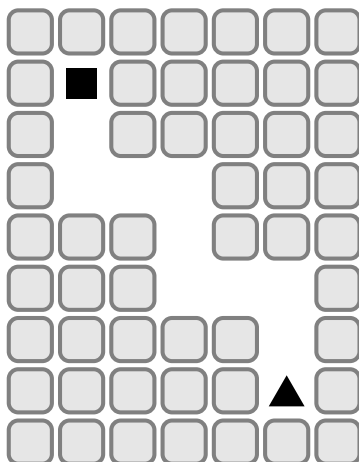
Utiliser les actions suivantes pour effectuer le parcours :



E.6715  

La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré :

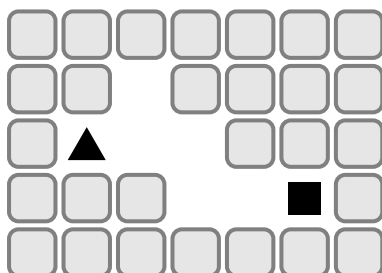
Utiliser les actions suivantes pour effectuer le parcours :



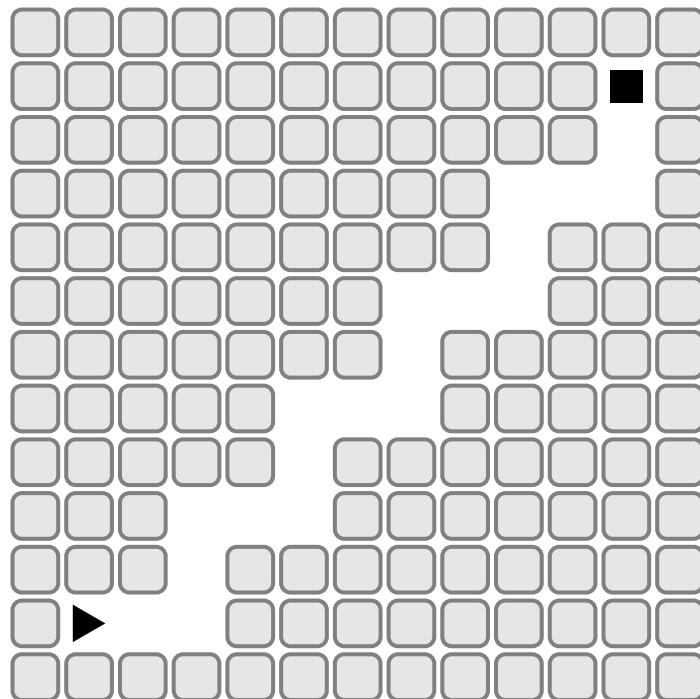
E.6716  

La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré :

Utiliser les actions suivantes pour effectuer le parcours :



E.6717   La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré :



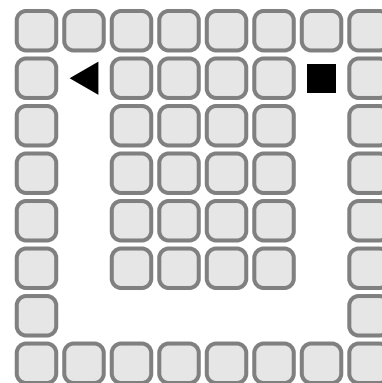
Utiliser une boucle et le minimum d'actions pour effectuer le parcours :



E.6718  

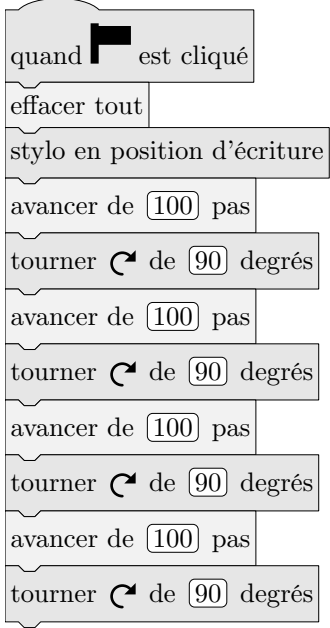
La flèche doit suivre le chemin pour rejoindre le carré.

Utiliser deux boucles et le minimum d'actions pour effectuer le parcours :



E.10197   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 :



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 :

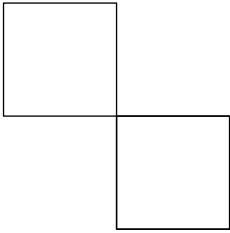


Figure 1

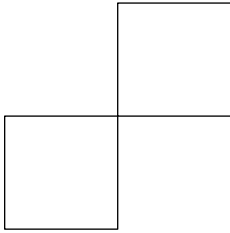
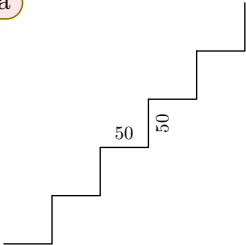


Figure 2

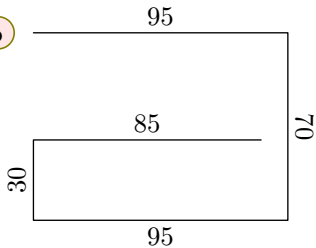
2. Scratch

E.10879   À l'aide du logiciel Scratch, réaliser les deux figures ci-dessous :

a



b



E.10942   Reproduire avec Scratch le pentagone ci-dessous :

