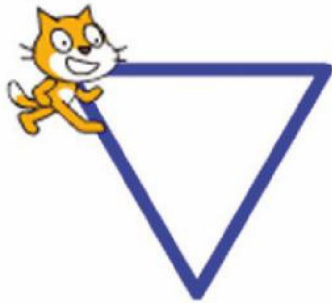


Exercice 0 Je complète un programme

Compléter les zones blanches dans le programme ci-contre afin que celui-ci permette d'obtenir un triangle équilatéral de côté 100 pixels.



quand est cliqué

effacer tout

stylo en position d'écriture

avancer de

tourner de degrés

avancer de

tourner de degrés

avancer de

tourner de degrés

Exercice 1 J'ordonne un programme

Remettre dans l'ordre les instructions ci-contre afin de réaliser un programme dans Scratch qui permette d'obtenir la lettre M.

quand est cliqué

stylo en position d'écriture

avancer de 50

tourner de 140 degrés

mettre la taille du stylo à 5

avancer de 100

tourner de 100 degrés

effacer tout

s'orienter à 0

avancer de 50

tourner de 140 degrés

aller à x: 0 y: 0

avancer de 100

Blank area with horizontal dashed lines for writing the program code.

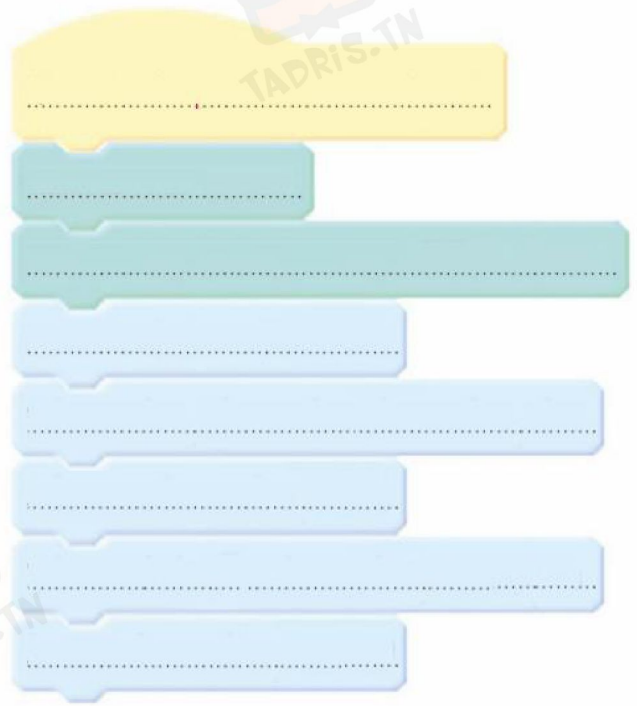


في دارك... إتهنن علي قرابتة إصغارك

Exercice 2 Je complète un programme à structure imposée

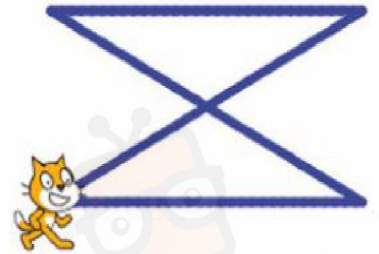
Compléter le programme ci-contre afin d'obtenir le dessin de marche d'escalier ci-dessous où chaque segment mesure 100 pixels.

Pour cela, on pourra tester les différentes possibilités avec Scratch jusqu'à obtenir le programme désiré en respectant les instructions utilisées.



Exercice 3 Je choisis le bon programme

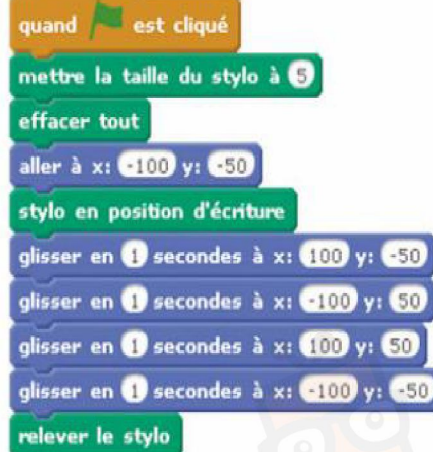
1. Parmi les trois programmes suivants, cocher celui qui permet d'obtenir le dessin ci-contre dans Scratch.



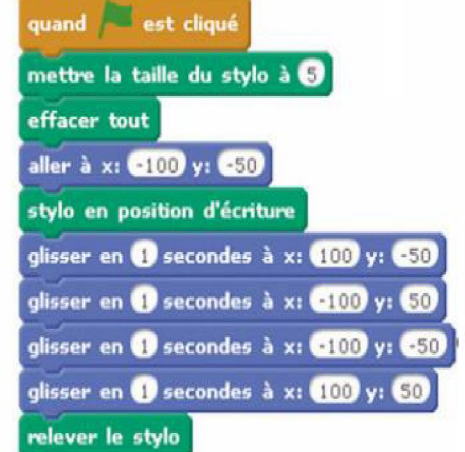
Programme ①



Programme ②



Programme ③



2. Expliquer brièvement ce que permettent d'obtenir les deux autres programmes.

.....

.....



في دارك... إتهون علمو قرابتة إصغارك

