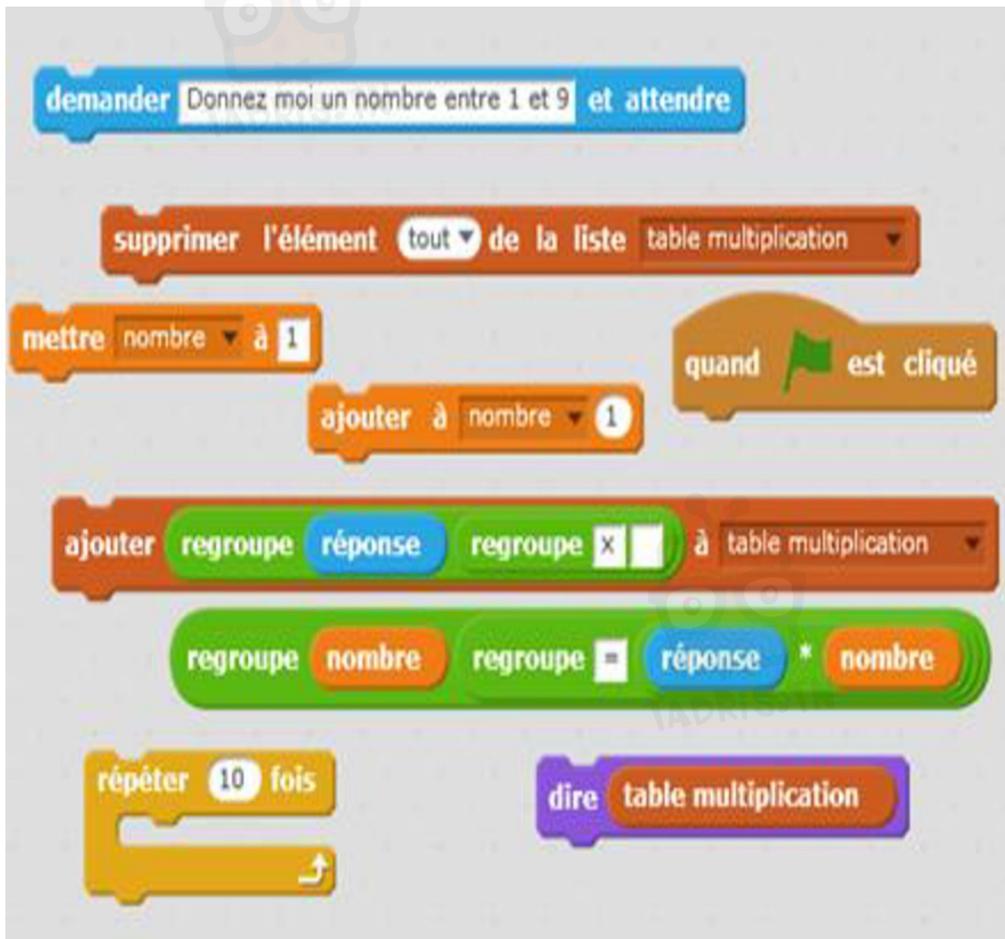
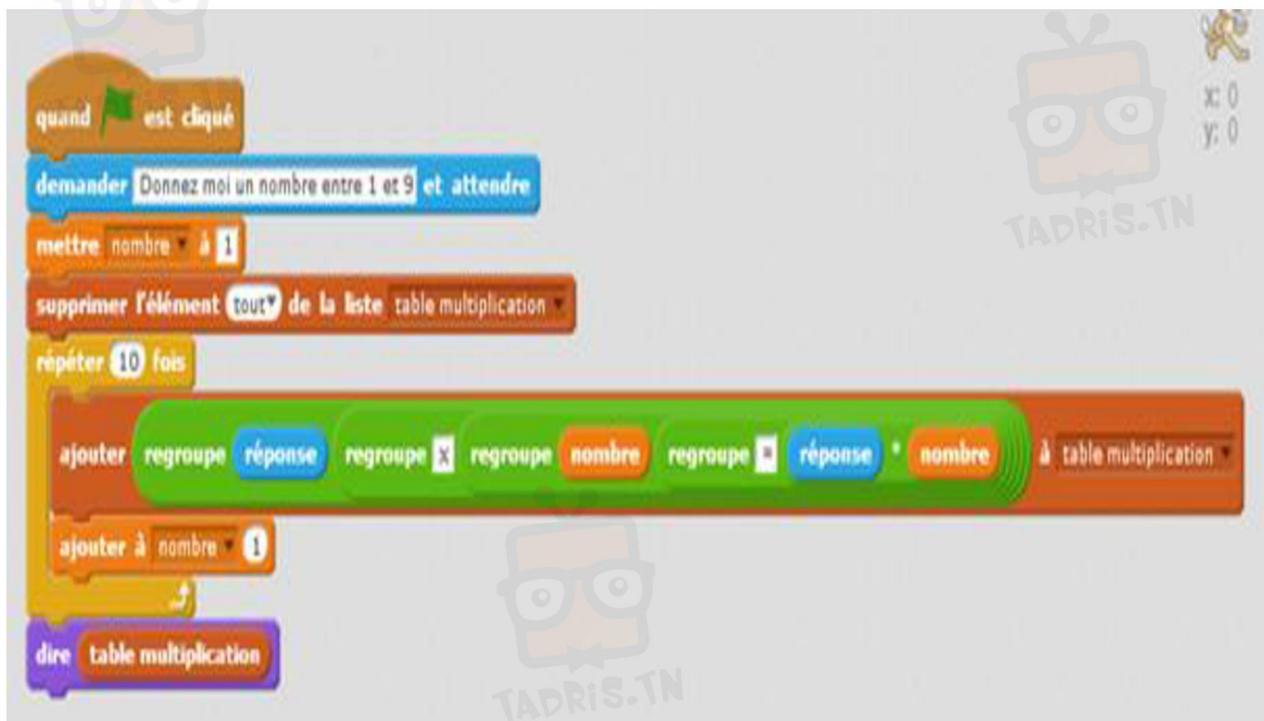


Exercice 5 :

Le lutin demande un nombre puis annonce la table de multiplication par ce nombre ($3 \times 1 = 3$; $3 \times 2 = 6$; etc). Vous utiliserez les blocs de commande suivants :



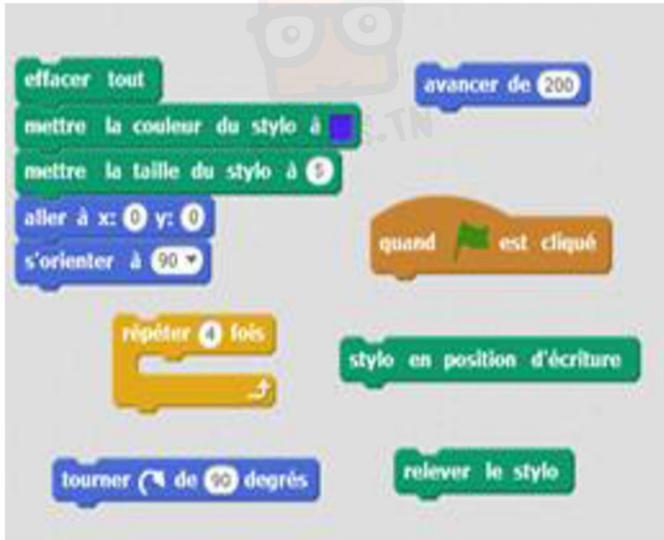
Solution :



في دارك... إتهون علمي قرابتة إصغارك

Exercice 6 :

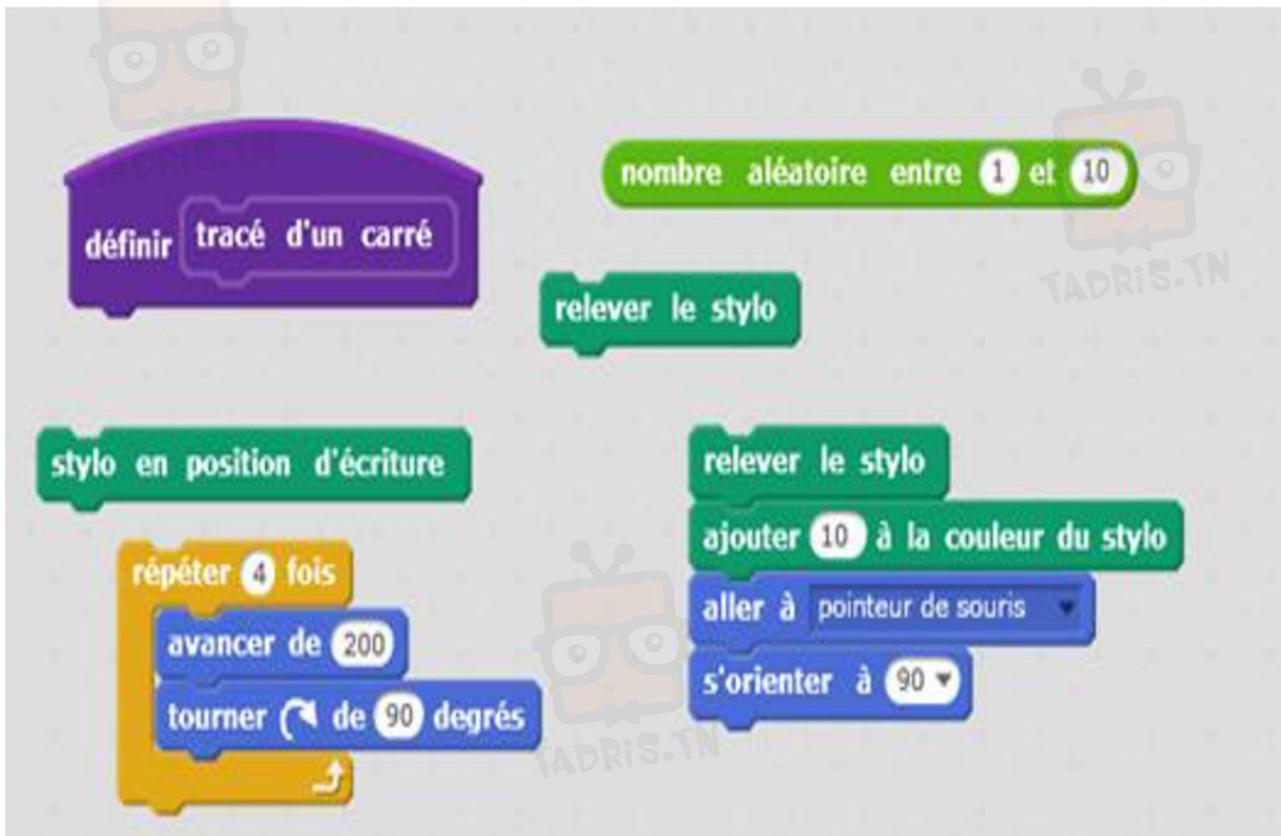
Pour tracer le carré vous utiliserez les blocs de commande suivants :



Dans une autre version, on souhaite tracer un carré à une position désigné par la souris (quand la souris est pressée...) et chaque tracé se fera avec une couleur aléatoire.

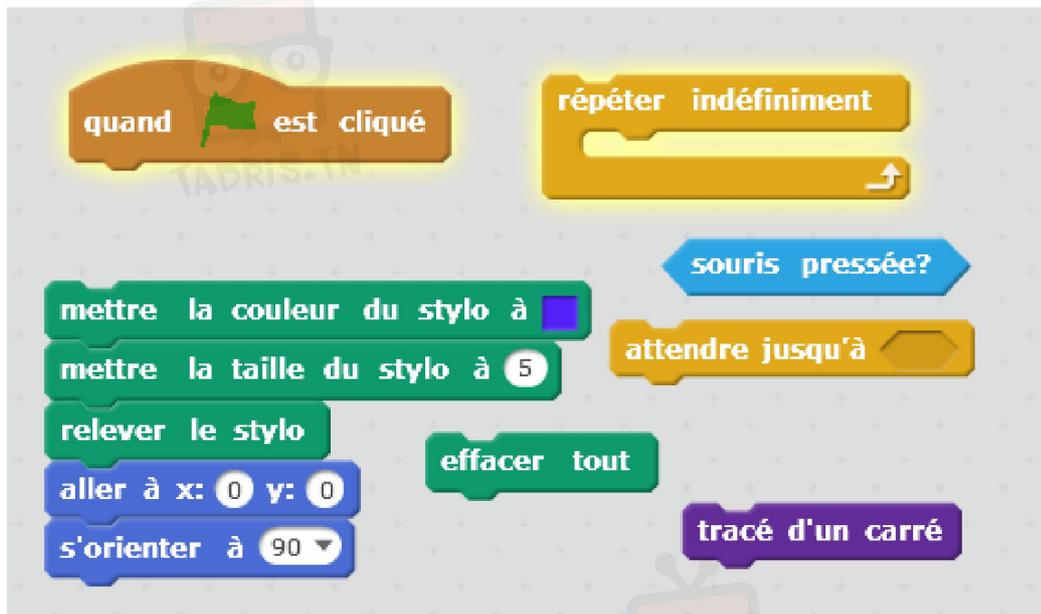
- Définir l'action tracé du carré sous forme d'un bloc indépendant 'tracé d'un carré' avec les blocs de commande suivants.

Vous y reconnaitrez la partie d'initialisation des paramètres de tracé ainsi que la partie tracée proprement dite.



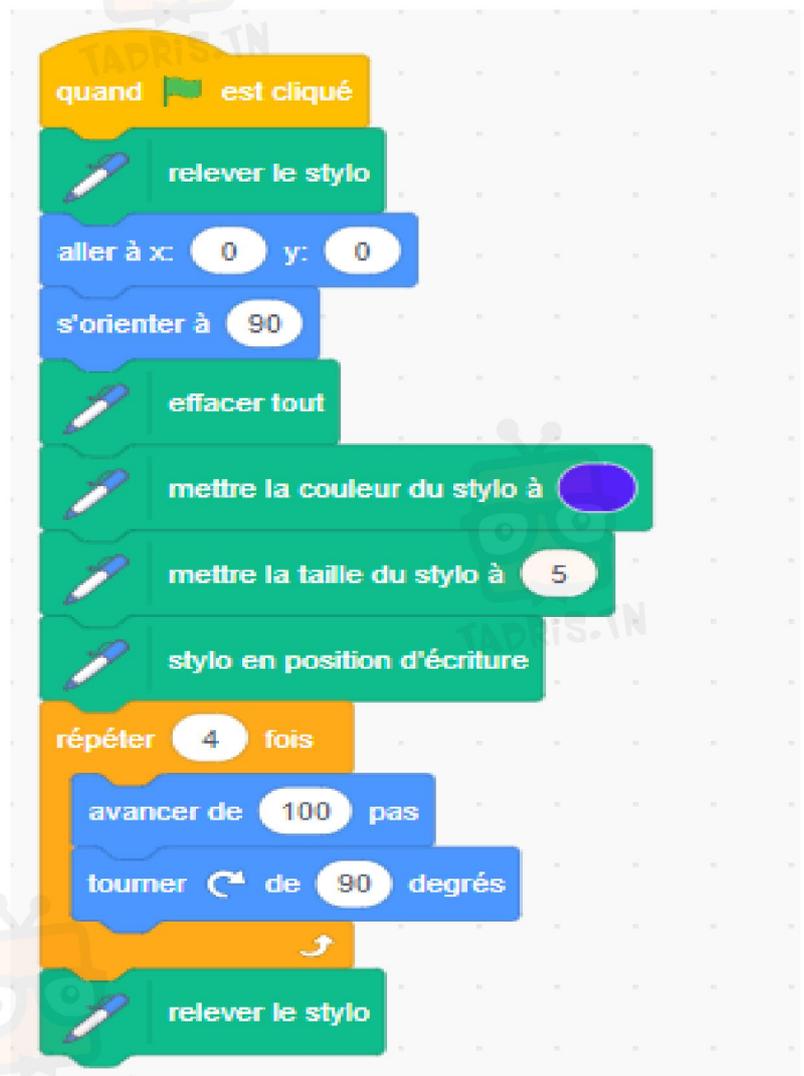
في دارك... إتهن على قرابت إصغارك

- Puis créer le script de tracé avec les blocs suivants



Solution :

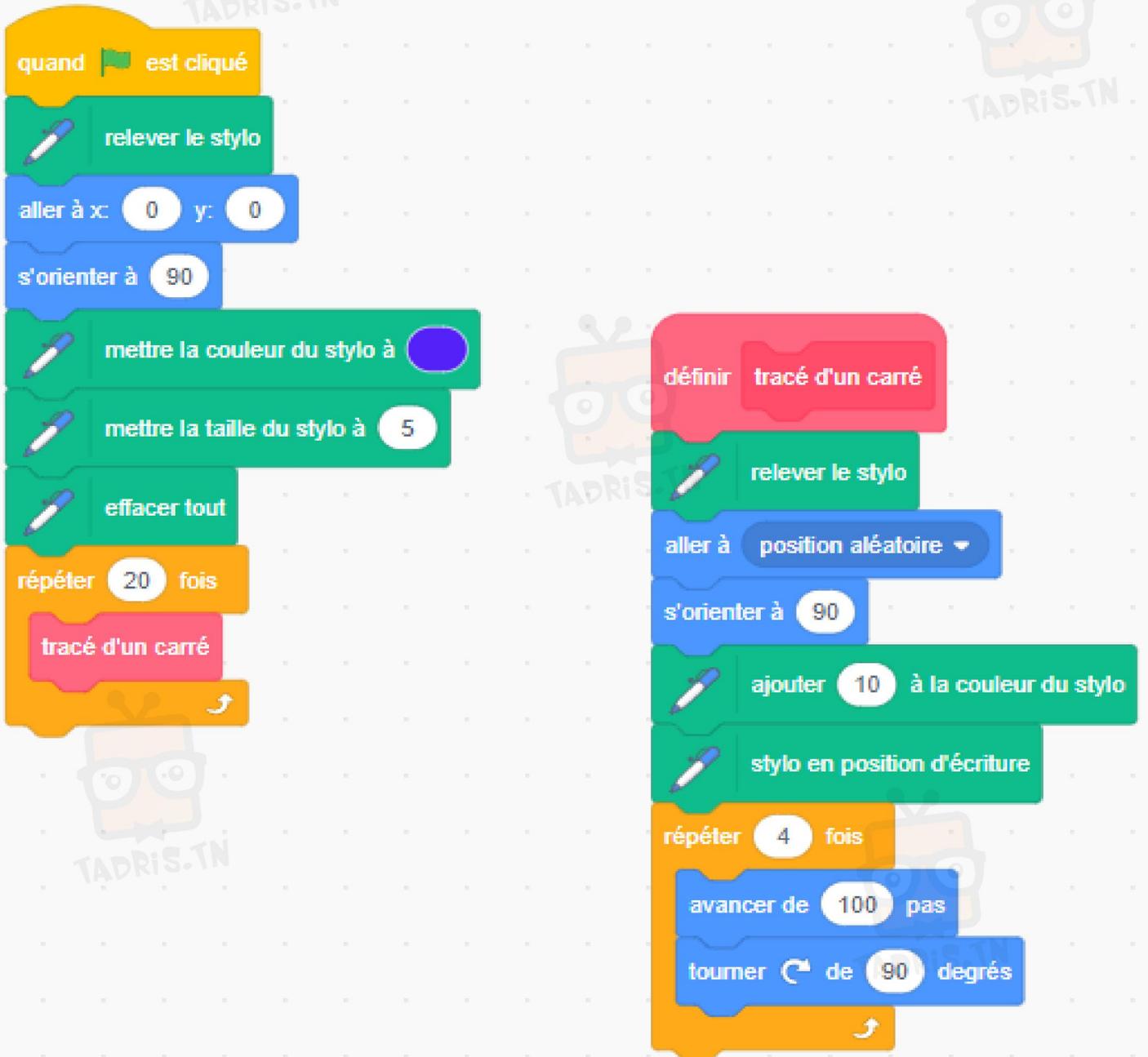
Pour la première version :



في دارك... إتهون علمي قرابتة إصغارك



Pour la deuxième version :



```

quand [drapeau] est cliqué
  relever le stylo
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter à 90
  mettre la couleur du stylo à [bleu]
  mettre la taille du stylo à 5
  effacer tout
  répéter 20 fois
    tracé d'un carré

définir tracé d'un carré
  relever le stylo
  aller à [position aléatoire]
  s'orienter à 90
  ajouter 10 à la couleur du stylo
  stylo en position d'écriture
  répéter 4 fois
    avancer de 100 pas
    tourner de 90 degrés

```



في دارك... إتهنوا علمو قرابتة إصغارك



Exercice 7 :

On met ici en œuvre trois lutins ayant les deux mêmes costumes : le cadeau (*gift-a*) et le muffin (*Muffin-a*). On clique sur les cadeaux pour trouver le muffin.



1. On a créé une variable nommée **numGagnant**. Pour démarrer le jeu, il faut cliquer sur le drapeau vert. Les trois lutins prennent tous le costume « cadeau ».



Quelles sont les valeurs possibles de **numGagnant** ?

2. Lorsqu'on joue, c'est-à-dire qu'on clique sur l'un des lutins, le costume de muffin apparaît si sa position correspond à la valeur de **numGagnant** et il disparaît sinon.

Écrire le script du deuxième lutin en utilisant 5 des 6 blocs proposés ci-dessous.

quand ce sprite est cliqué

.....

.....

.....

.....



في دارك... إتهنوخ على قرابتة إصغارك

