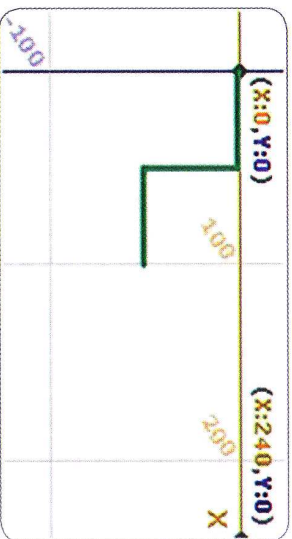


### Exercice 1

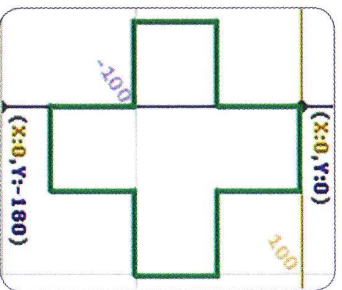


1. Complète ce programme pour reproduire le motif ci-dessus.

Script for Exercise 1:

- when clicked
- go to x: 0 y: 0
- orient to 90
- erase all
- set writing position
- define motif
- advance 50
- turn 90 degrees
- advance 100
- turn degrees
- advance

2. En utilisant le bloc motif décrit dans la question 1., Dee voudrait dessiner cette croix verte. Mais le script qu'il propose ne fonctionne pas.



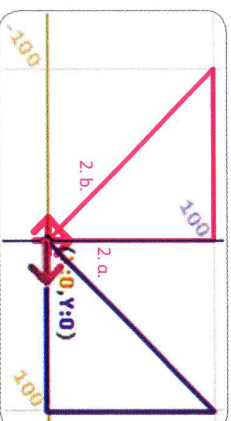
Script for Question 2:

- when clicked
- go to x: 0 y: 0
- orient to 90
- erase all
- set writing position
- repeat 4 times
- define motif

a. Quelle brique Dee a-t-il oubliée ?

### Exercice 2

On veut créer ce triangle rectangle isocèle.



1. Complète ce programme pour y parvenir :

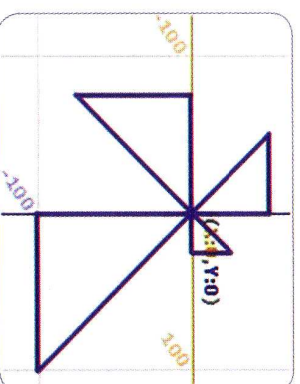
Script for Exercise 2, Question 1:

- when clicked
- go to x: 0 y: 0
- orient to 90
- erase all
- set writing position
- define Triangle
- advance 100
- turn 90 degrees
- advance 100
- go to x: y:

2. a. Dessine et oriente le lutin flèche en fin de programme sur le dessin ci-dessus.

b. Complète le dessin si tu ajoutes une seconde brique Triangle à la fin du script principal.

3. Voici un moulin, formé de triangles rectangles isocèles, dont les côtés de l'angle droit ont pour mesure 25, 50, 75 puis 100 pixels.



Complète le script suivant pour le dessiner :

Script for Question 3:

- when clicked
- go to x: 0 y: 0
- orient to 90
- erase all
- set writing position
- set side to 25
- repeat times
- define Triangle
- add side
- define Triangle
- advance 100
- turn 90 degrees
- advance 100
- go to x: y:

b. Où doit-il la placer ?

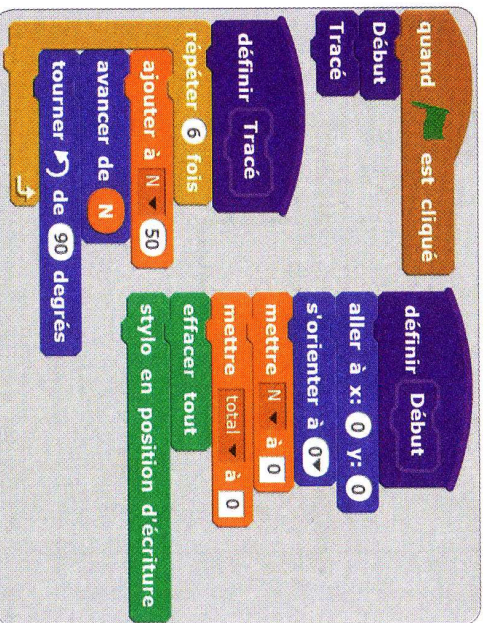




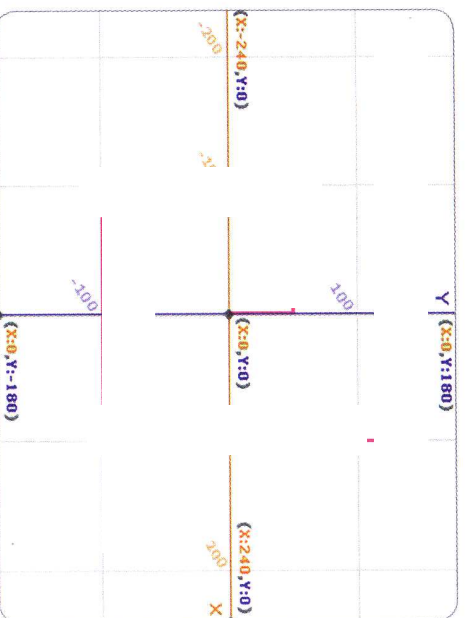


## Exercice 5

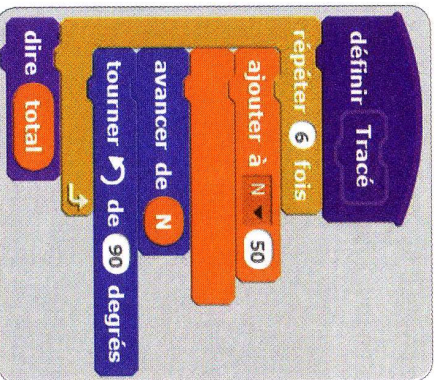
1. Voici un programme.



Effectue le tracé obtenu à la fin du programme sur la scène ci-dessous. Pour t'aider, souviens-toi à chaque étape de la valeur de « N » et de l'orientation du lutin flèche.



2. a. Observe ce script incomplet.

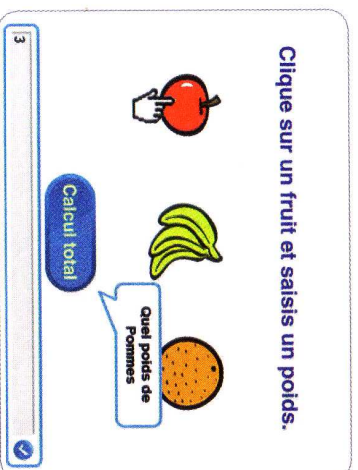


b. Entoure la brique à ajouter pour calculer la distance totale parcourue.

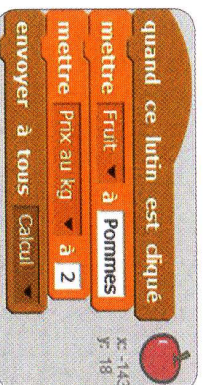


## Exercice 6

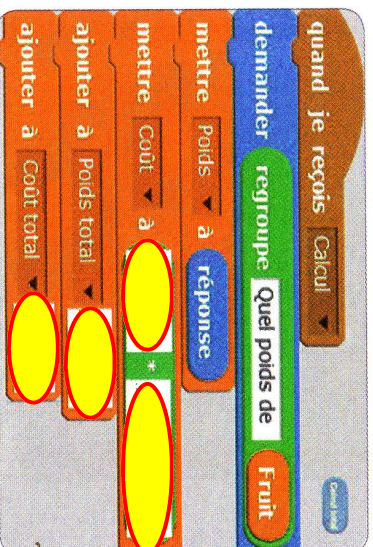
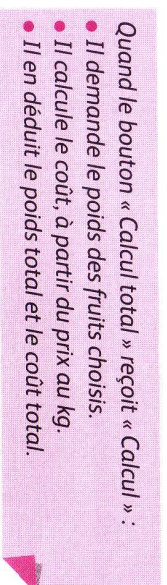
On veut saisir le poids de chaque fruit cliqué et obtenir le coût total et le poids total de ces fruits.



Dès qu'un fruit est cliqué, le prix au kg est défini et le message « Calcul » est envoyé :

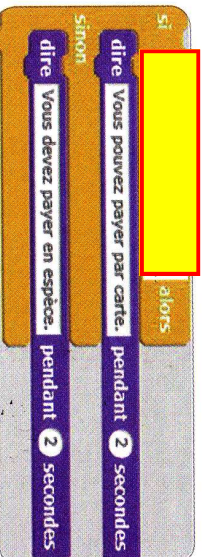


1. Complète le script suivant tel que :



2. Que vaut la variable « Coût total » à la fin du script de la question 1. si l'on clique sur la pomme en saisissant 3 kg puis une seconde fois en saisissant 2 kg ?

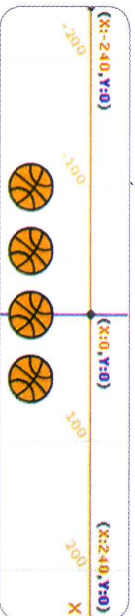
3. On veut préciser que le paiement par carte est autorisé si le coût total dépasse 10 €. Pour cela, on décide d'ajouter ces briques à la fin du script de la question 1. Complète-les pour afficher le bon message :





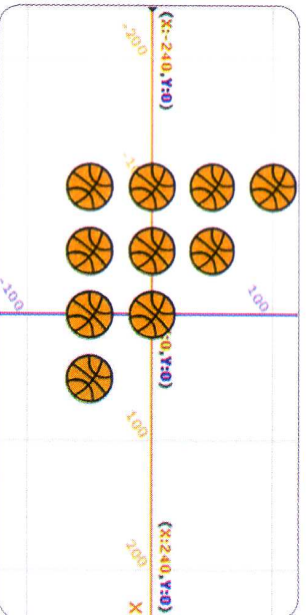
### Exercice 7

Voici 4 estampilles d'un ballon de basket.



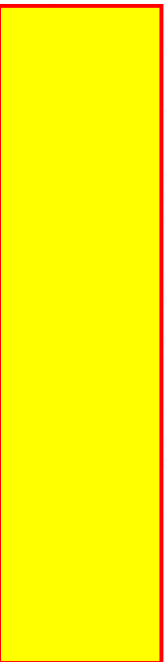
1. Complète les valeurs manquantes de ce programme pour créer ces 4 estampilles.

2. On veut obtenir ces 4 étages d'estampilles.



a. Complète le script suivant pour y parvenir :

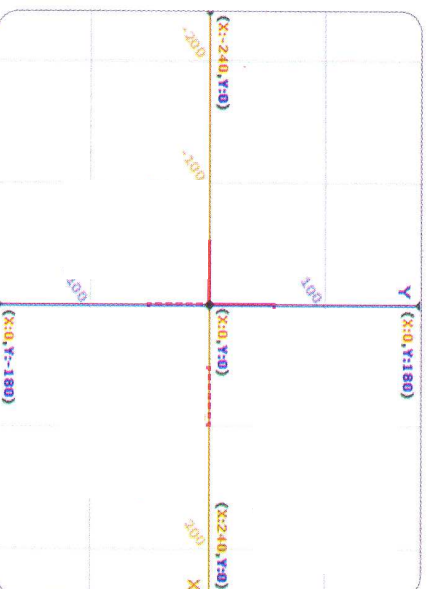
b. Où placer la brique **ajouter 10 à la taille** pour que la taille des ballons augmente de 10 pixels à chaque étage d'estampilles ?



### Exercice 8

Voici un programme.

1. Représente en bleu le tracé associé à ce script. La variable « Sens » sera utilisée plus loin.



2. On choisit de réécrire le bloc « Motif » ainsi :

a. Complète ce tableau en donnant la position et l'orientation du lutin à chaque étape :

Étape	Sens	Abscisse x	Ordonnée y
Au début	Haut	-100	-50
Fin de boucle 1			
Fin de boucle 2			
Fin de boucle 3			
Fin de boucle 4			

b. Dessine en vert le nouveau tracé obtenu sur la scène de la question 1.