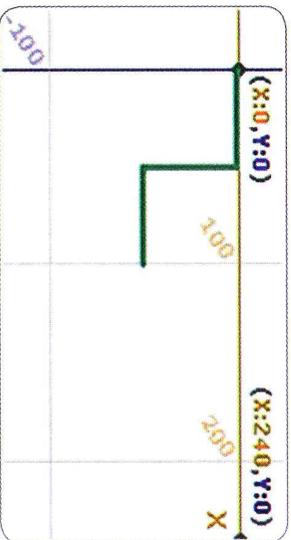


Exercice 1

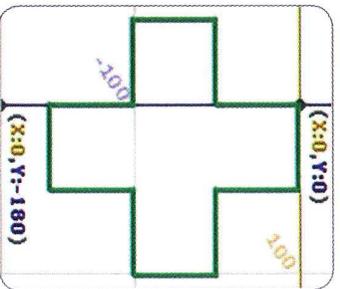


1. Complète ce programme pour reproduire le motif ci-dessus.

Script for Exercise 1:

- quand est cliqué
- aller à x: 0 y: 0
- s'orienter à 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- Motif
- définir Motif
- avancer de 50
- tourner de 90 degrés
- avancer de
- tourner de degrés
- avancer

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.



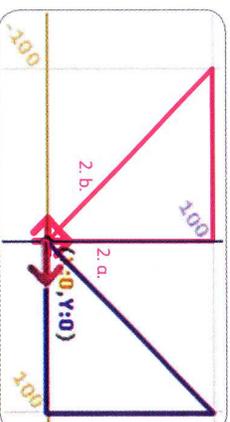
Script for Question 2:

- quand est cliqué
- aller à x: 0 y: 0
- s'orienter à 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
- 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 :

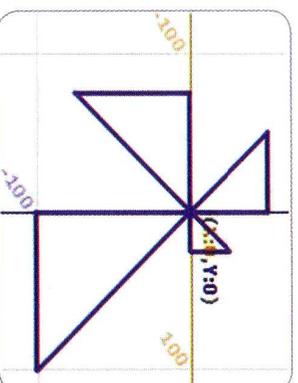
Script for Exercise 2, Question 1:

- quand est cliqué
- aller à x: 0 y: 0
- s'orienter à 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- Triangle
- définir Triangle
- avancer de 100
- tourner de degrés
- avancer de
- aller à 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 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.



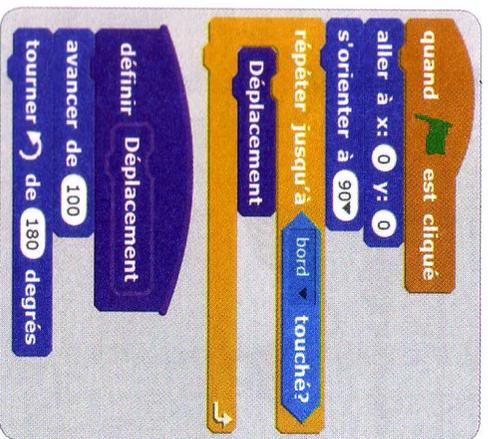
Complète le script suivant pour le dessiner :

Script for Question 3:

- quand est cliqué
- aller à x: 0 y: 0
- s'orienter à 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- mettre côté à 25
- répéter
- Triangle
- ajouter à côté
- définir Triangle
- avancer de
- tourner de degrés
- avancer de
- aller à x: y:

Exercice 3

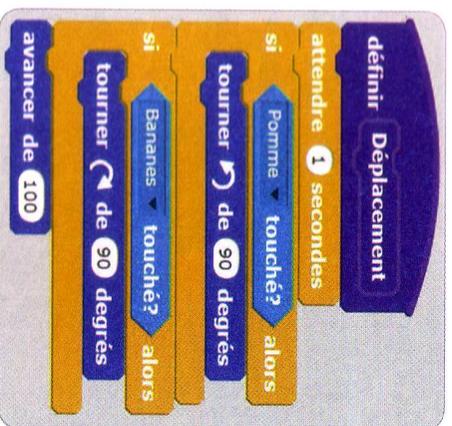
Voici un programme :



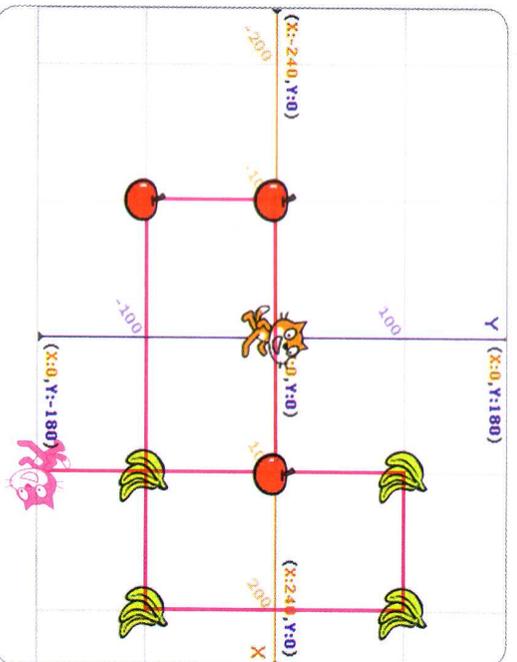
1. a. Où se trouve le lutin après 2 déplacements ?

b. Quand le programme va-t-il s'arrêter ?

2. Dee modifie le programme :

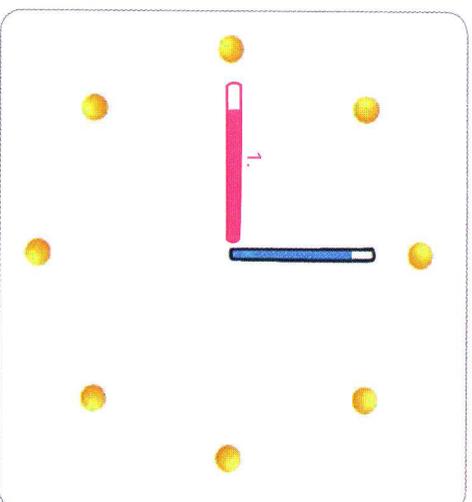


Dessine sur la scène ci-dessous le nouveau trajet du lutin :

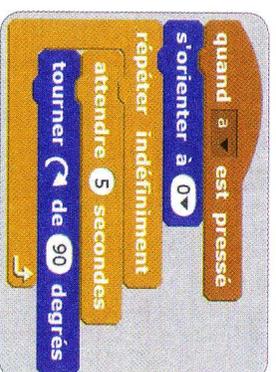


Exercice 4

Dee a créé un compteur à une aiguille.



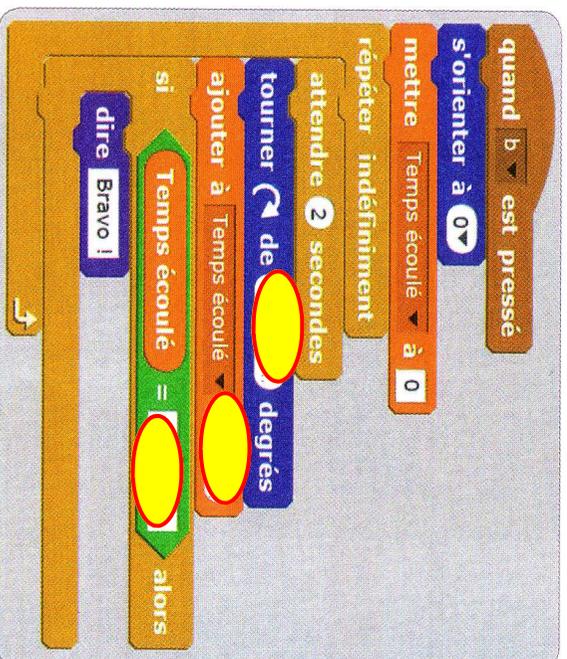
1. Représente sur le compteur ci-dessus l'aiguille après 15 secondes en suivant ce script.



2. Combien de tours fait l'aiguille par minute ?

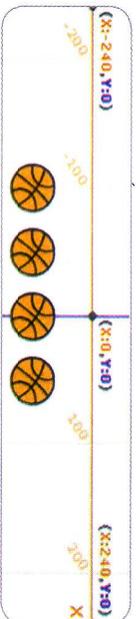
3. Abby veut adapter le compteur de Dee. Complète son script pour que :

- a. L'aiguille pivote 8 fois pour faire un tour.
- b. À la fin d'un tour « Bravo ! » s'affiche.



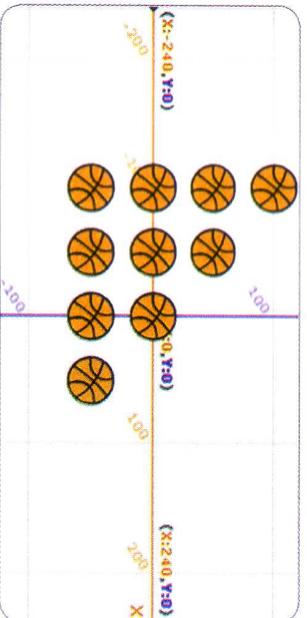
Exercice 7

Voici 4 estampilles d'un ballon de basket.



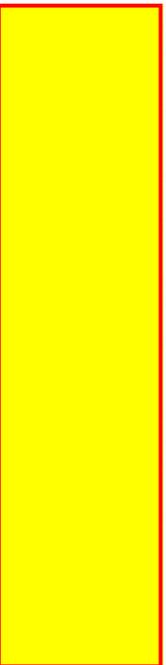
1. Complète les valeurs manquantes de ce programme pour créer ces 4 estampilles.

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



a. Complète le script suivant pour y parvenir :

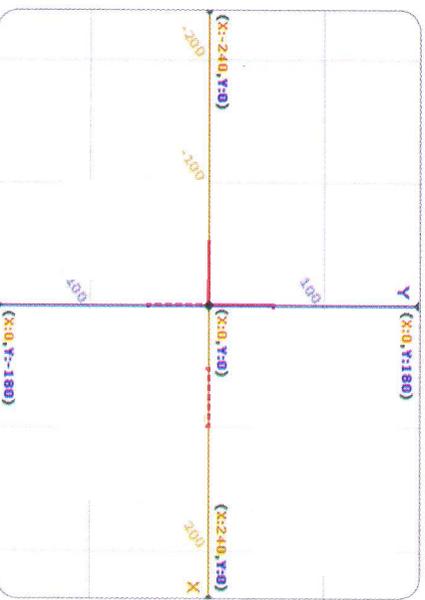
b. Où placer la brique `ajouter 10 à la taille` pour que la taille des ballons augmente de 10 pixels à chaque étage d'estampilles ?



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.