





Algorithmique Niveau 4^e

Exercice 1 :

Programmer en Scratch un jeu similaire à celui de l'activité 1 présentée lors de la séance du 12 juin, mais en remplaçant l'addition par la soustraction, la multiplication ou la division (attention à ne pas diviser par zéro !)

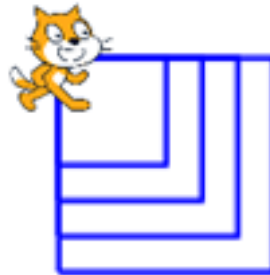
Exercice 2 :

Lequel (ou lesquels) des programmes ci-dessous affiche(nt) la somme des entiers consécutifs de 1 à 10 ?

Exercice 3 :

Complète le programme de droite pour qu'il trace le dessin ci-dessous.



Les côtés des 4 carrés mesurent 30, 40, 50 et 60 pixels.

<pre>définir carré côté style en position d'écriture répéter 4 fois avancer de côté pas tourner de 90 degrés reléver le stylo</pre>	<pre>quand est cliqué effacer tout mettre côté répéter fois carré côté mettre côté +</pre>
---	--

Exercice 4 :

En utilisant la description en français des deux étapes consécutives et les instructions à disposition, écrire en Scratch le programme de construction associé.

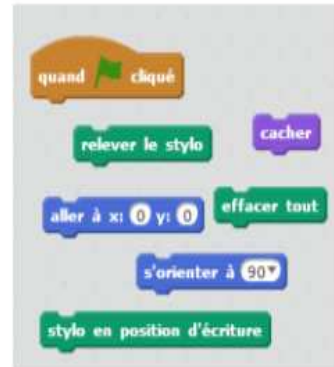
Etape 1. Mise en place du stylo

1) Initialisation du graphique

- Lorsque le drapeau vert est cliqué, effacer tout dessin déjà existant.

2) Préparation du stylo

- Cacher le lutin,
- relever le stylo,
- placer le lutin au centre de la scène,
- l'orienter vers la droite,
- mettre le stylo en position d'écriture.



Etape 2. Exécution du tracé

- Créer une variable a , initialisée à 0.
- Répéter 360 fois la construction suivante :
 - la variable a augmente de 1,
 - le stylo avance de a pixels, puis tourne de 121° .



Exécuter le programme et vérifier que la figure affichée est :

