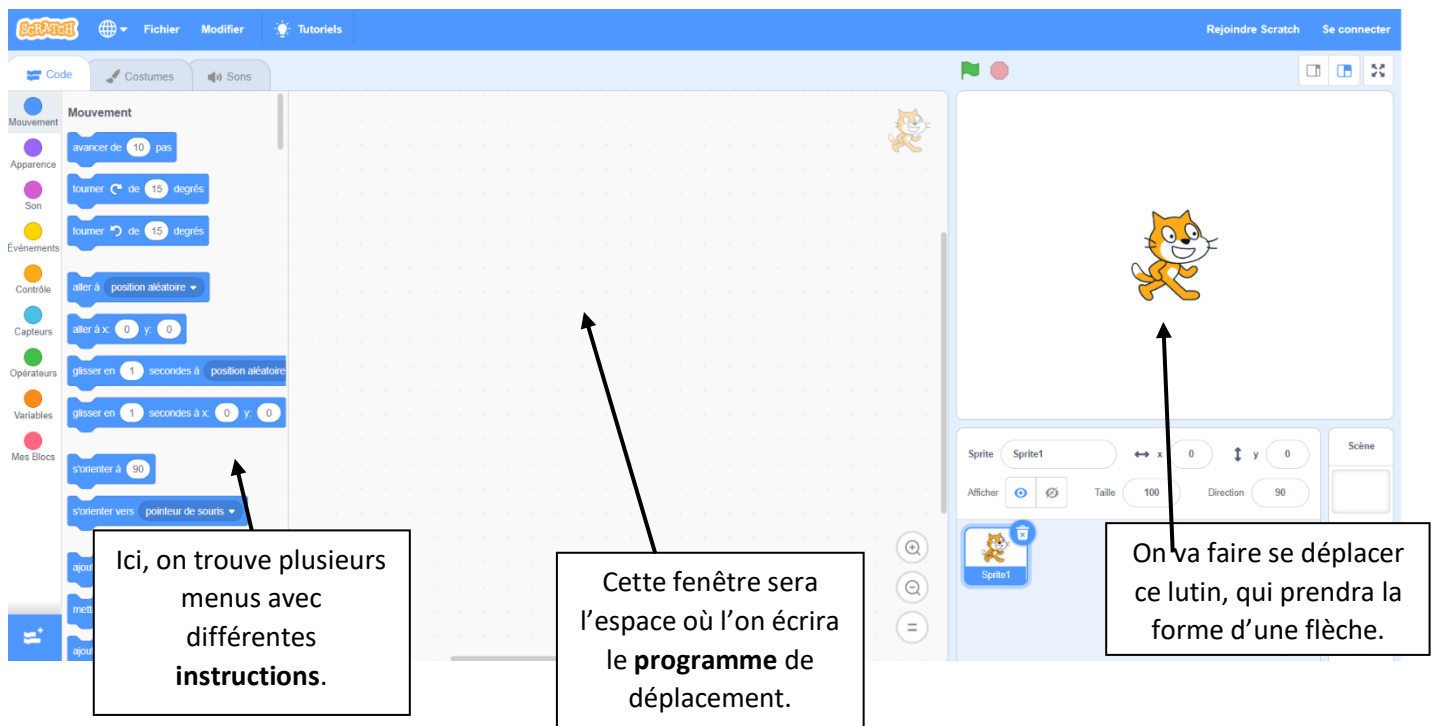





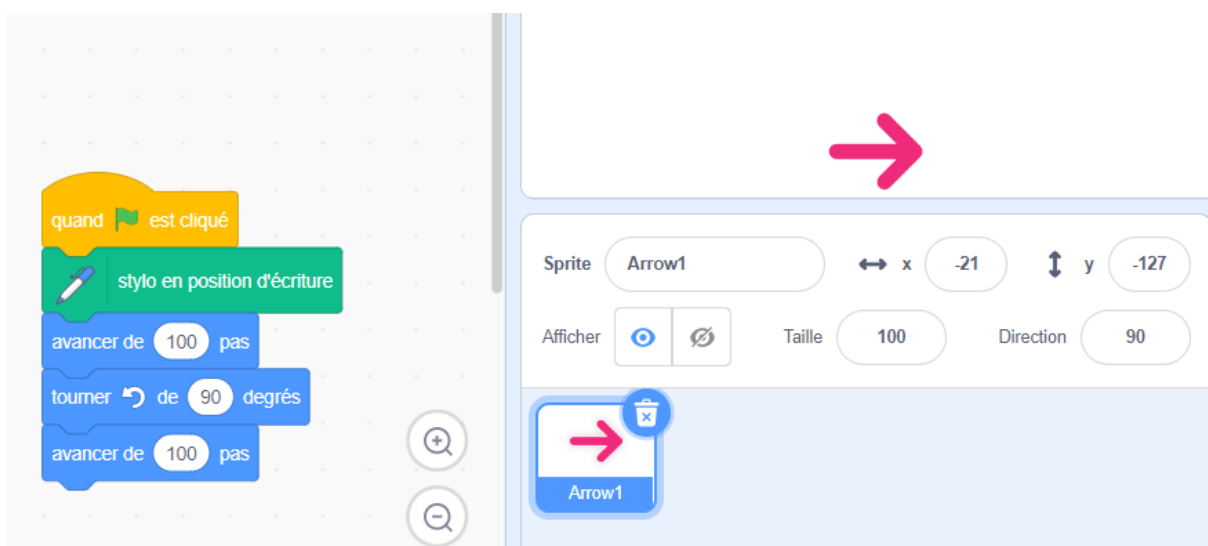
**Objectif :** programmer les actions (déplacement, etc...) d'un sujet (chat ou autre élément à choisir) dans le plan.

## Activité :

- Etape 1 : Ouvre le logiciel. Voici l'écran qui apparaît :

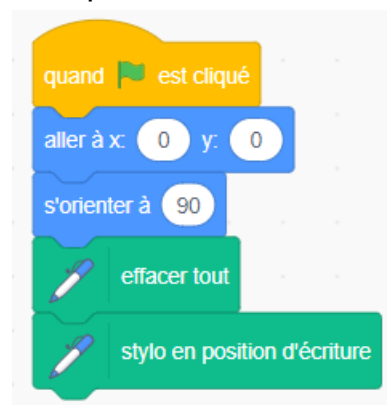


- Etape 2 : Dans la fenêtre des lutins, clique sur  afin d'en choisir un nouveau (Arrow 2). A l'aide du clic droit de la souris, supprime le chat.
- Etape 3 : Imagine puis dessine au crayon de bois (sur l'image ci-dessous) la figure qui va s'afficher suite à l'application du programme qui est affiché sur la partie droite de l'écran.



- Etape 4 : Déplace, à l'aide de la souris, les étiquettes dans la partie droite de l'écran comme ci-dessus. Vérifie ta réponse à l'étape 3 en appuyant sur le drapeau vert.
- Etape 5 : Réalise puis teste ce script. Que permet-il de faire ?

.....  
 .....



**Exercice 1 :**

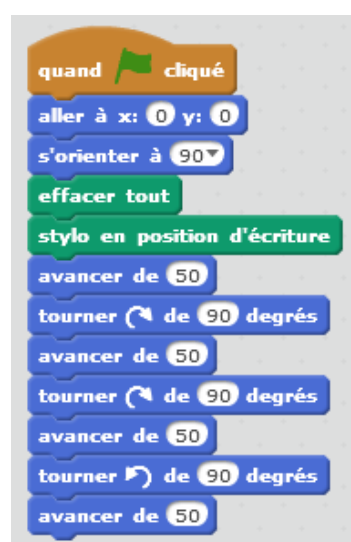
Associe chaque script à une figure, **puis** vérifie à l'aide du logiciel.



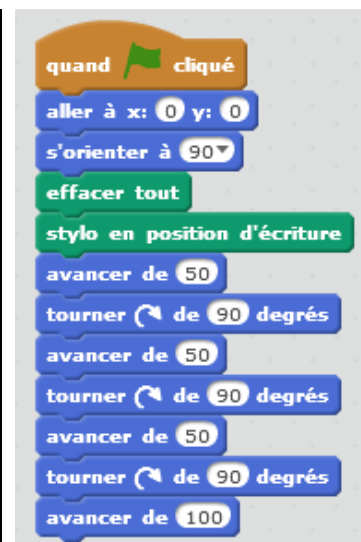
Script 1



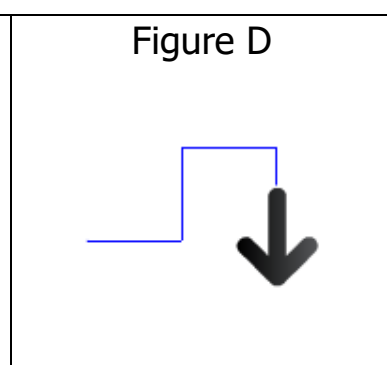
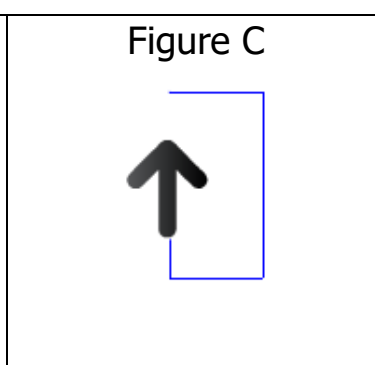
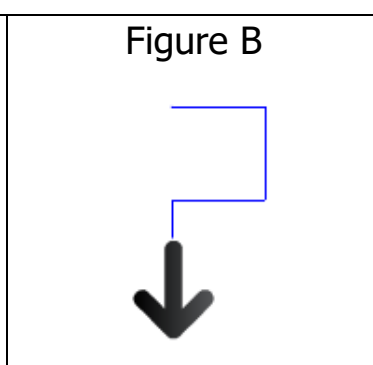
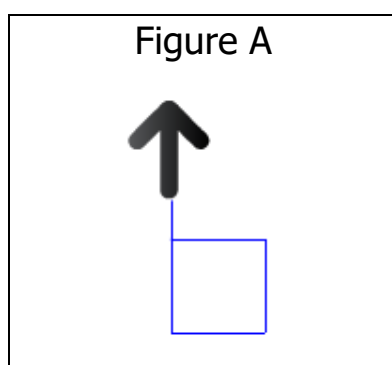
Script 2



Script 3

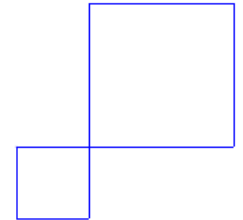


Script 4



### Exercice 2 :

Programme la construction suivante sachant que le côté du grand carré est le double de celui du petit carré.



### Exercice 3 :

Léa a écrit le script suivant :

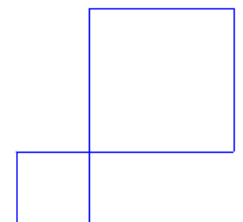
- 1) Quelle figure ce script permet-il de tracer ?.....  
.....  
.....

- 1) Vérifier à l'aide du logiciel.
- 2) Utiliser le bloc « répéter ... fois » pour construire :
  - a) Un rectangle de longueur 100 et de largeur 60.
  - b) Un triangle équilatéral de côté 150.



### Exercice 2 :

Programme la construction suivante sachant que le côté du grand carré est le double de celui du petit carré.



### Exercice 3 :

- 2) Quelle figure ce script permet-il de tracer ?.....  
.....  
.....

- 3) Vérifier à l'aide du logiciel.
- 4) Utiliser le bloc « répéter ... fois » pour construire :
  - c) Un rectangle de longueur 100 et de largeur 60
  - d) Un triangle équilatéral de côté 150.

