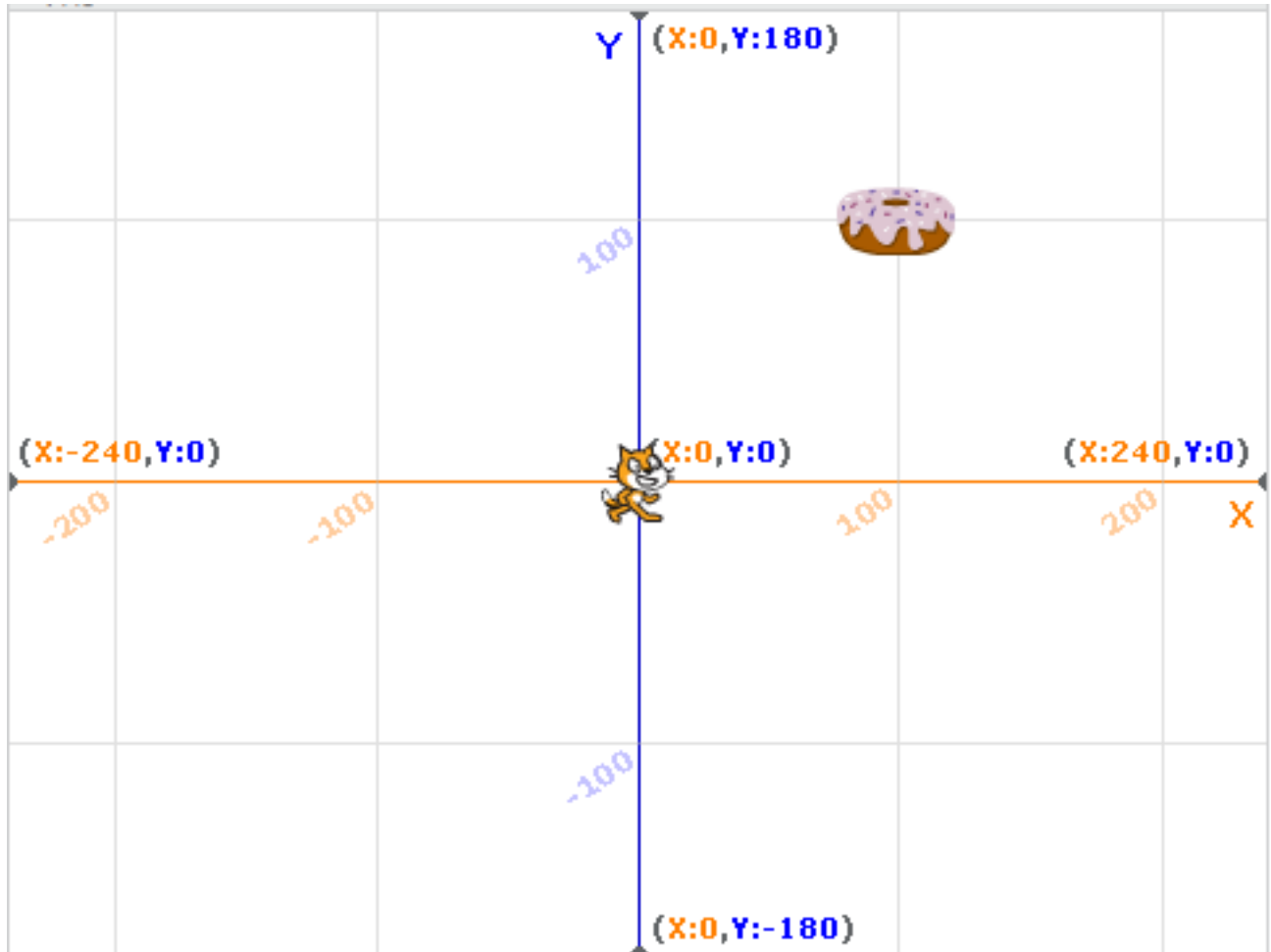


Repérage et algorithmique débranchée

Activité n°1

On considère le repère ci-dessous sur lequel le lutin de Scratch est placé à l'origine.
Un lutin « donut » se trouve également sur ce repère et a pour coordonnées (100 ; 100).



1) Parmi les programmes ci-dessous, choisissez celui ou ceux qui permettront au chat d'accéder au donut.

Programme A

- quand cliqué
- avancer de 100
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100

Programme B

- quand cliqué
- avancer de 100
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100

Programme C

- quand cliqué
- ajouter 100 à y
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à x

Programme D

- quand cliqué
- ajouter 100 à y
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à x

2) Parmi les programmes ci-dessous, associez ceux qui donneront au chat un trajet identique lui permettant d'accéder au donut.

Programme 1

- quand cliqué
- aller à x: 0 y: 100
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à x

Programme 2

- quand cliqué
- aller à x: 100 y: 0
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à x

Programme 3

- quand cliqué
- aller à x: 100 y: 0
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à y

Programme 4

- quand cliqué
- aller à x: 0 y: 100
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à y

Programme A

- quand cliqué
- avancer de 100
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100

Programme B

- quand cliqué
- avancer de 100
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100

Programme C

- quand cliqué
- ajouter 100 à y
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à x

Programme D

- quand cliqué
- ajouter 100 à y
- tourner de 90 degrés
- ajouter 100 à x

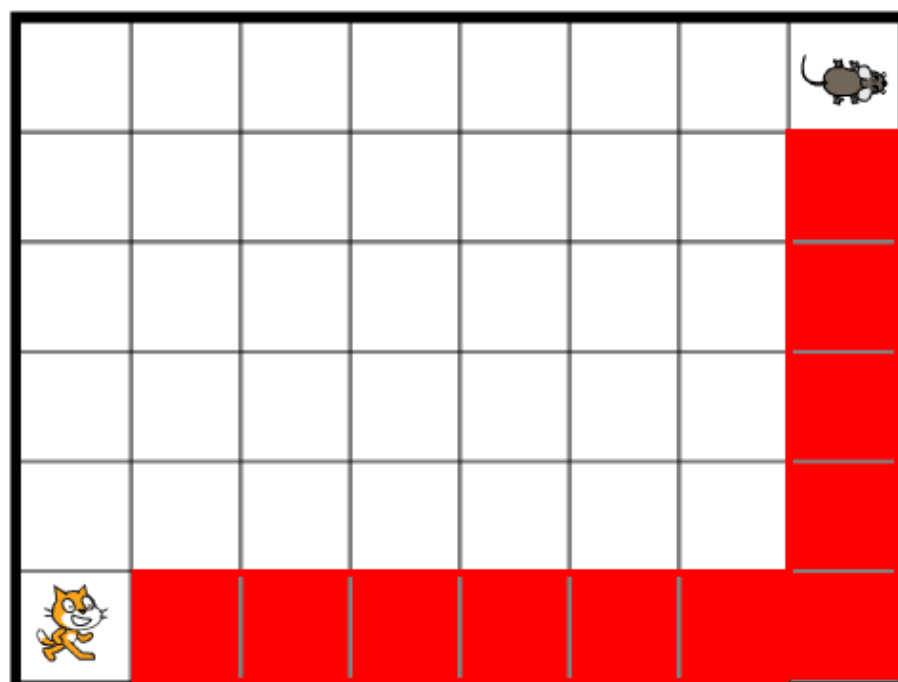
Activité n°2

On considère la situation : le chat veut manger la souris en suivant le trajet indiquée ci-dessous. Écrire un programme permettant le déplacement du chat vers la souris en suivant le trajet à l'aide des blocs suivants :

avancer de 100

tourner de 90 degrés

tourner de 90 degrés



Activité n°3

Écrire un programme permettant le déplacement du chat vers la souris en suivant le trajet à l'aide des blocs suivants :

