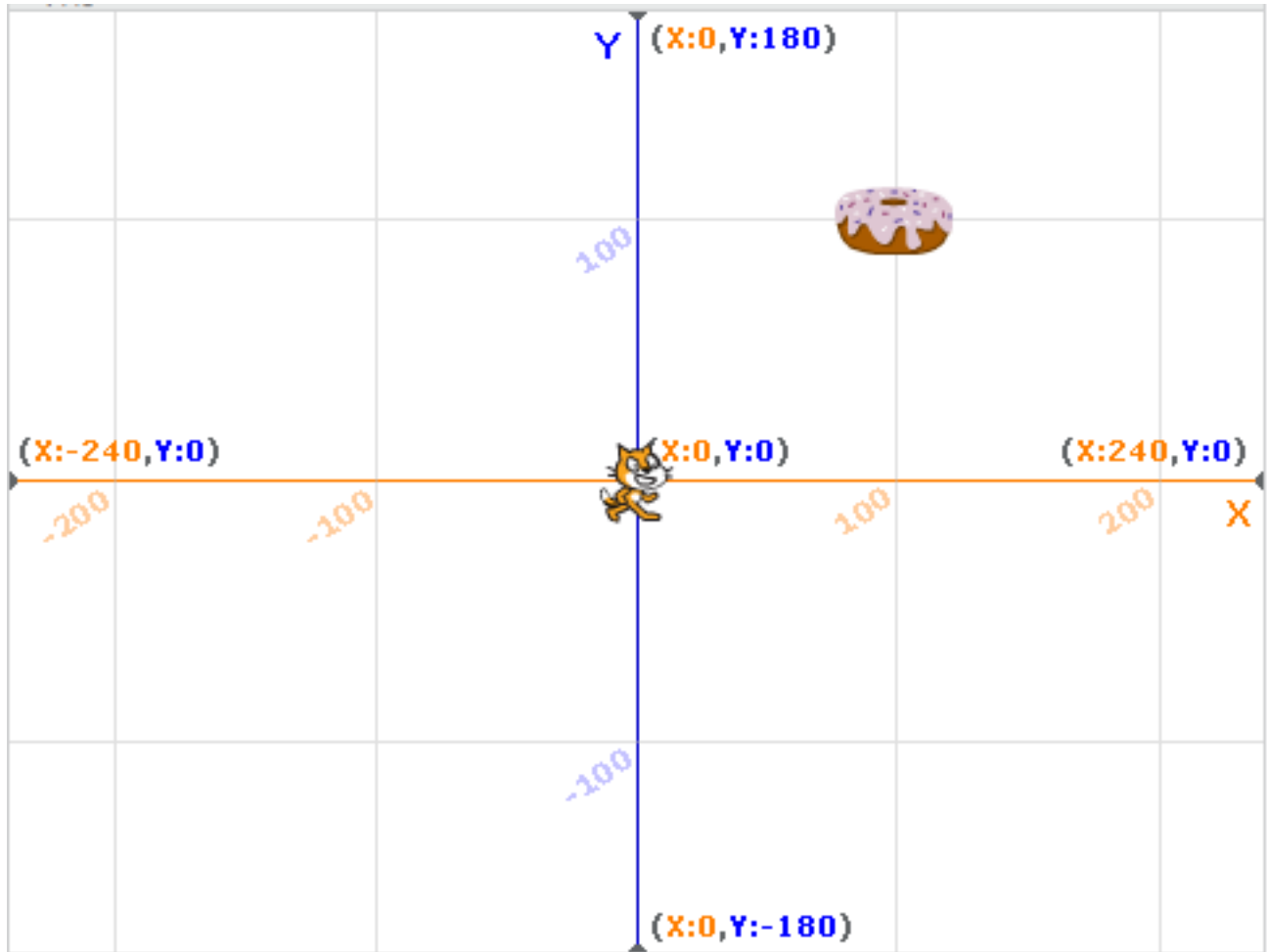


# Repérage et algorithmique débranchée

## 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

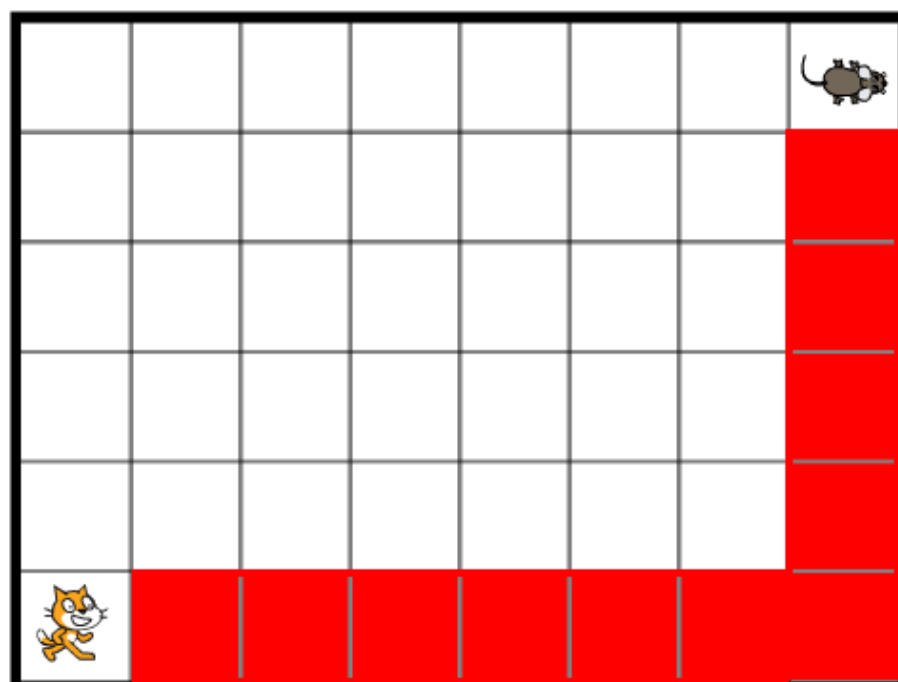
2) Parmi les programmes ci-dessous, associez ceux qui donneront au chat un trajet identique lui permettant d'accéder au donut.

<p>Programme 1</p> <p>quand cliqué</p> <p>aller à x: 0 y: 100</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>ajouter 100 à x</p>	<p>Programme 2</p> <p>quand cliqué</p> <p>aller à x: 100 y: 0</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>ajouter 100 à x</p>	<p>Programme 3</p> <p>quand cliqué</p> <p>aller à x: 100 y: 0</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>ajouter 100 à y</p>	<p>Programme 4</p> <p>quand cliqué</p> <p>aller à x: 0 y: 100</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>ajouter 100 à y</p>
<p>Programme A</p> <p>quand cliqué</p> <p>avancer de 100</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>avancer de 100</p>	<p>Programme B</p> <p>quand cliqué</p> <p>avancer de 100</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>avancer de 100</p>	<p>Programme C</p> <p>quand cliqué</p> <p>ajouter 100 à y</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>ajouter 100 à x</p>	<p>Programme D</p> <p>quand cliqué</p> <p>ajouter 100 à y</p> <p>tourner de 90 degrés</p> <p>ajouter 100 à x</p>

### 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 :

<p>avancer de 100</p>	<p>tourner de 90 degrés</p>	<p>tourner de 90 degrés</p>
-----------------------	-----------------------------	-----------------------------



### Activité n°3

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

