

Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 1

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
quand [drapeau] est cliqué
  cacher
  effacer tout
  aller à x: 0 y: 0
  s'orienter en direction de 90
  stylo en position d'écriture
  répéter 4 fois
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
  relever le stylo
  stop tout
```



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 2

monclasseurdemaths.fr

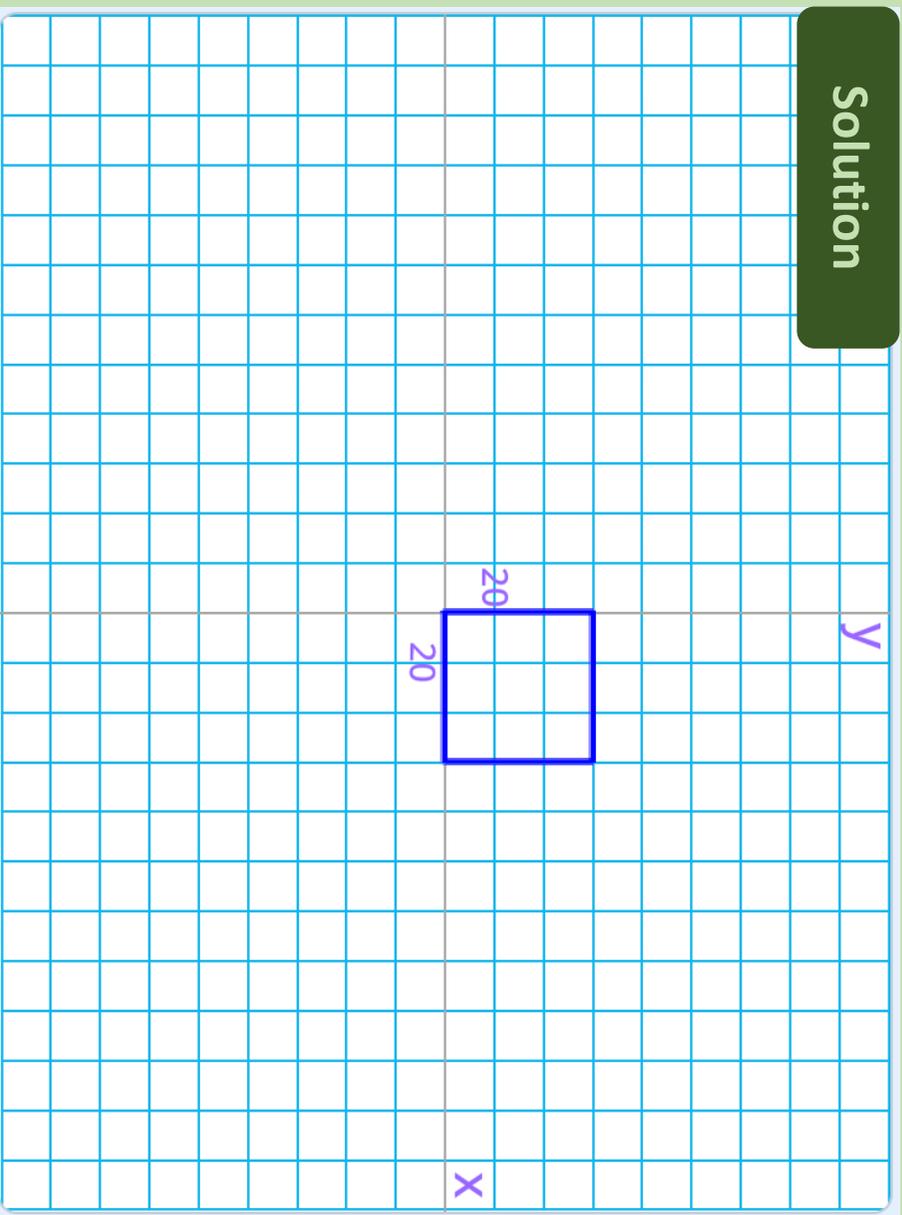
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



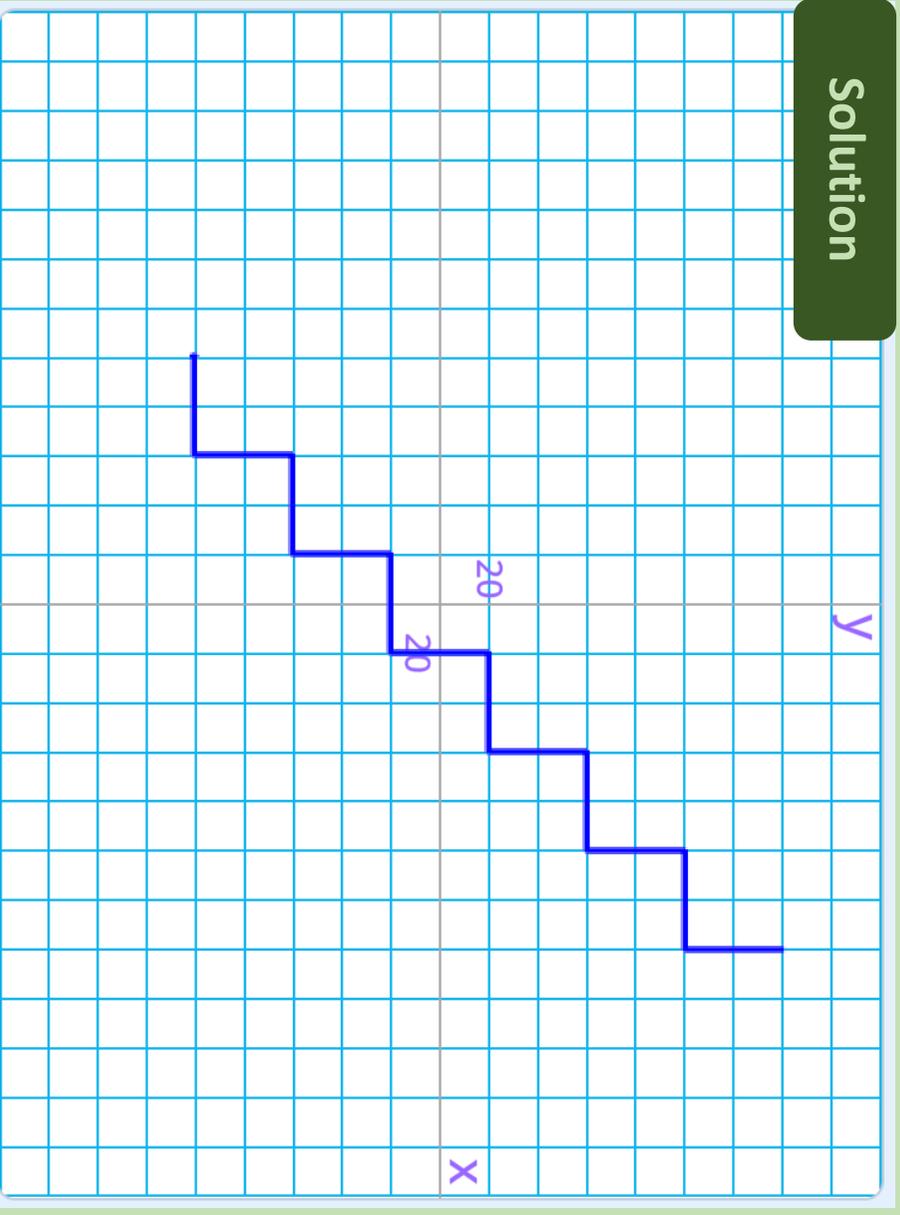
```
quand [drapeau] est cliqué
  cacher
  effacer tout
  aller à x: -100 y: -100
  s'orienter en direction de 90
  stylo en position d'écriture
  mettre la taille du stylo à 2
  répéter 6 fois
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
  relever le stylo
  stop tout
```



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 3

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[cacher]; B --> C[effacer tout]; C --> D[aller à x: 0 y: 0]; D --> E[s'orienter en direction de 180]; E --> F[stylo en position d'écriture]; F --> G[ répéter 4 fois ]; G --> H[ avancer de 80 pas ]; H --> I[ tourner de 90 degrés ]; I --> G; G --> J[ relever le stylo ]; J --> K[stop tout];
```

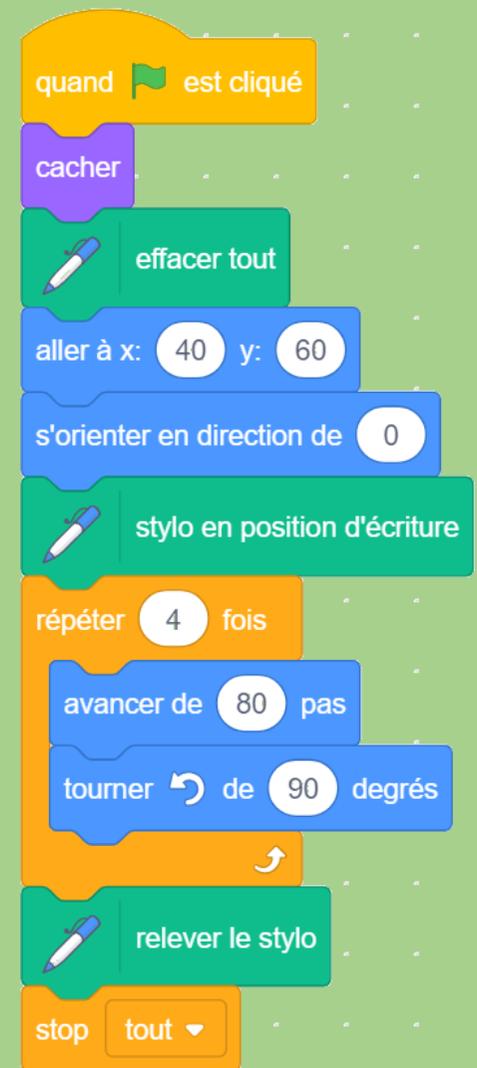


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 4

monclasseurdemaths.fr

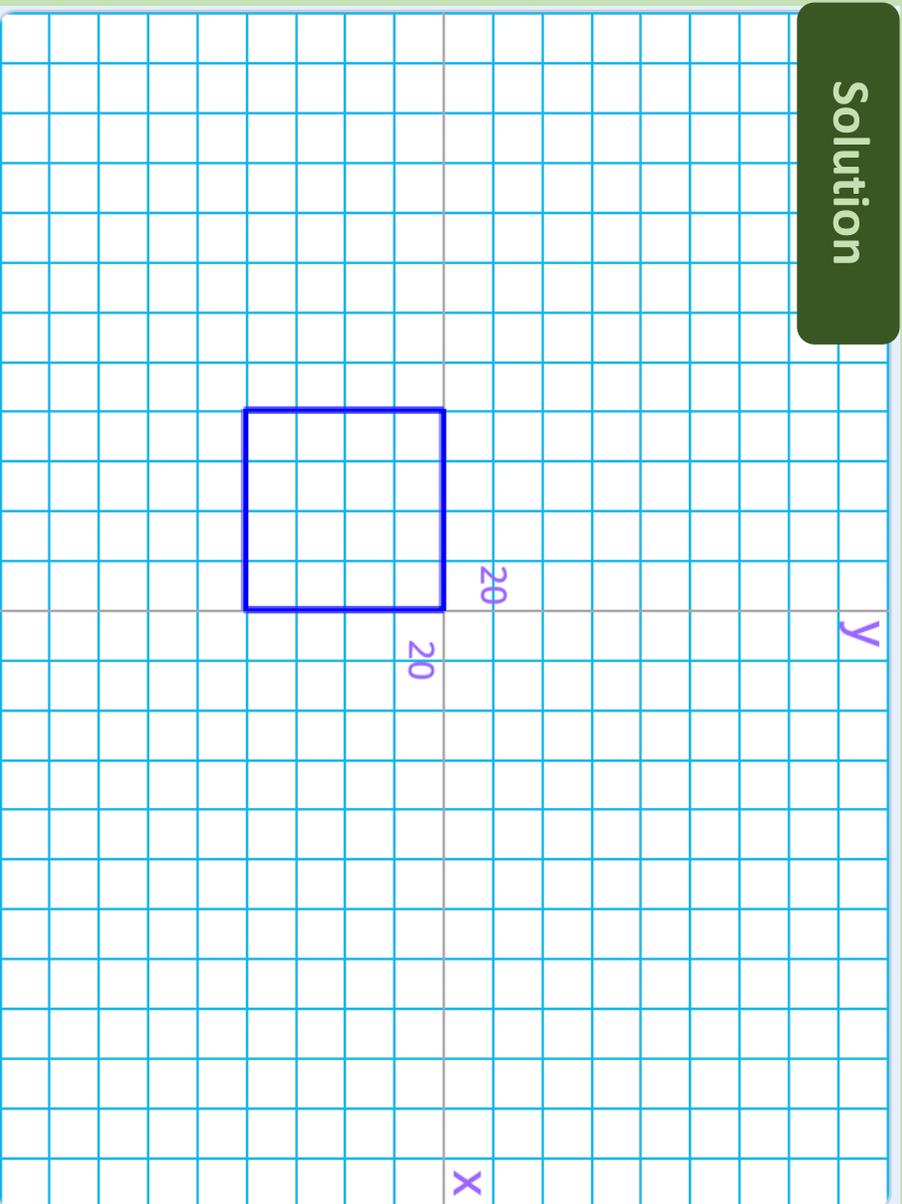
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



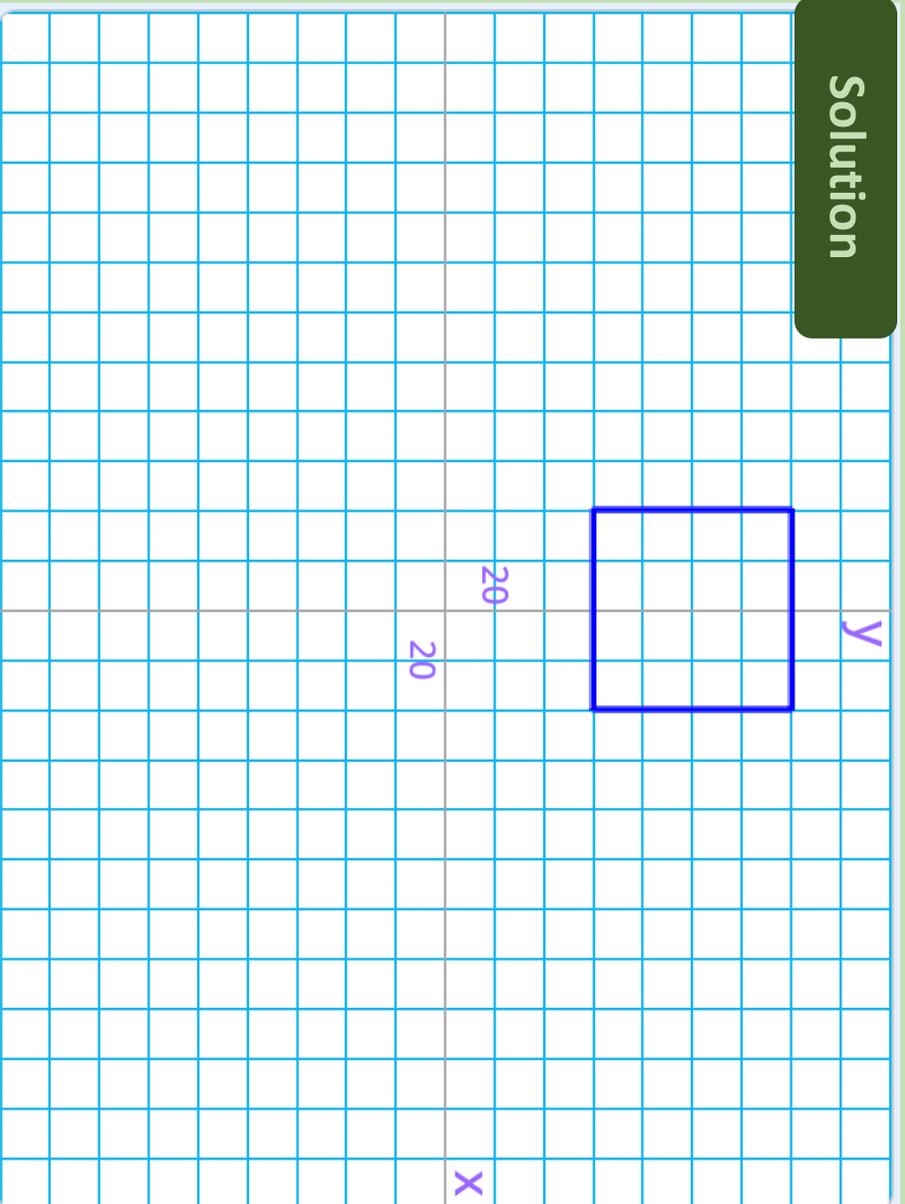
```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[cacher]; B --> C[effacer tout]; C --> D[aller à x: 40 y: 60]; D --> E[s'orienter en direction de 0]; E --> F[stylo en position d'écriture]; F --> G[ répéter 4 fois ]; G --> H[ avancer de 80 pas ]; H --> I[ tourner de 90 degrés ]; I --> G; G --> J[ relever le stylo ]; J --> K[stop tout];
```



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 5

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
when green flag clicked
  hide
  clear
  go to x: -120 y: -40
  turn 90 degrees right
  pen down
  set pen size to 2
  repeat 4 times
    move 80 steps
    turn 90 degrees right
    move 80 steps
    turn 90 degrees left
    move 80 steps
    turn 90 degrees right
  pen up
  stop
```



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 6

monclasseurdemaths.fr

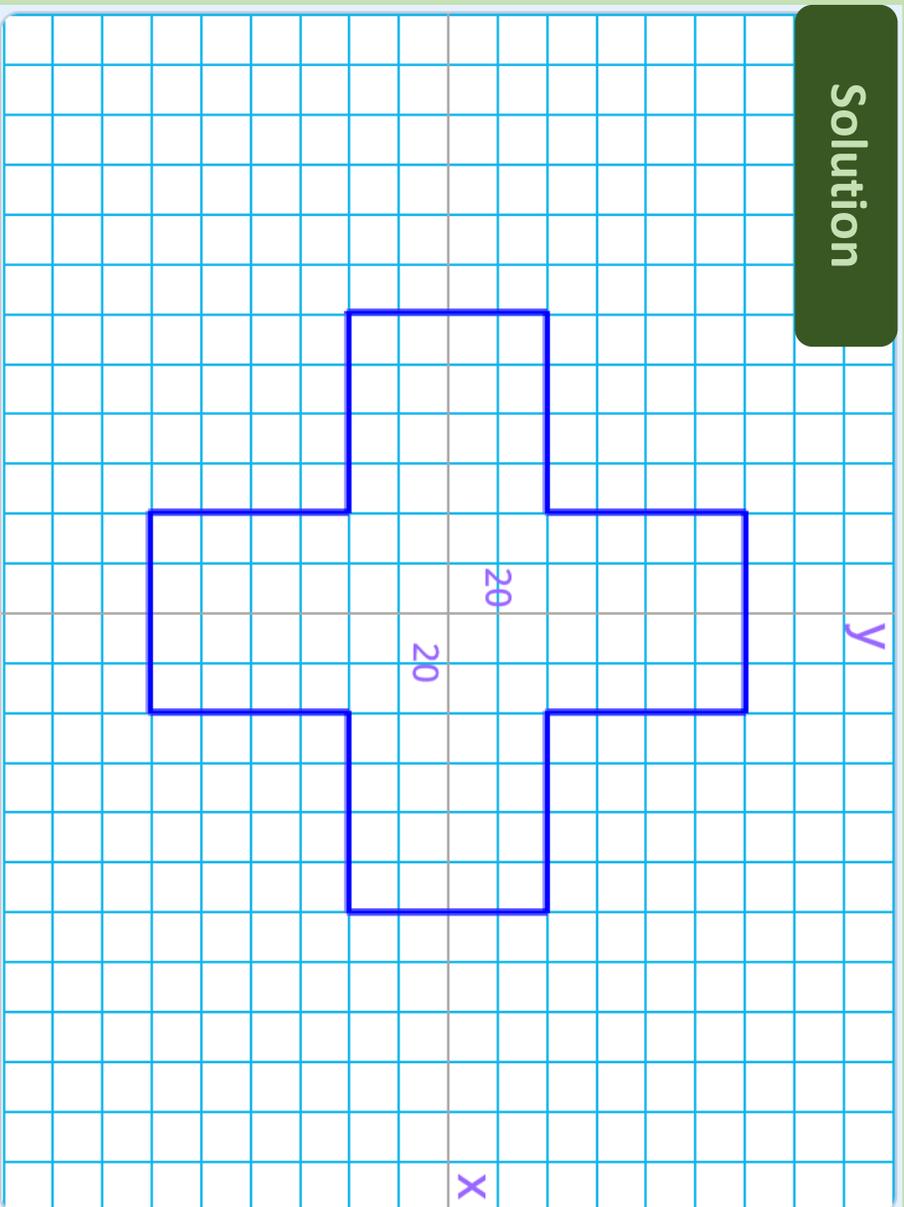
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



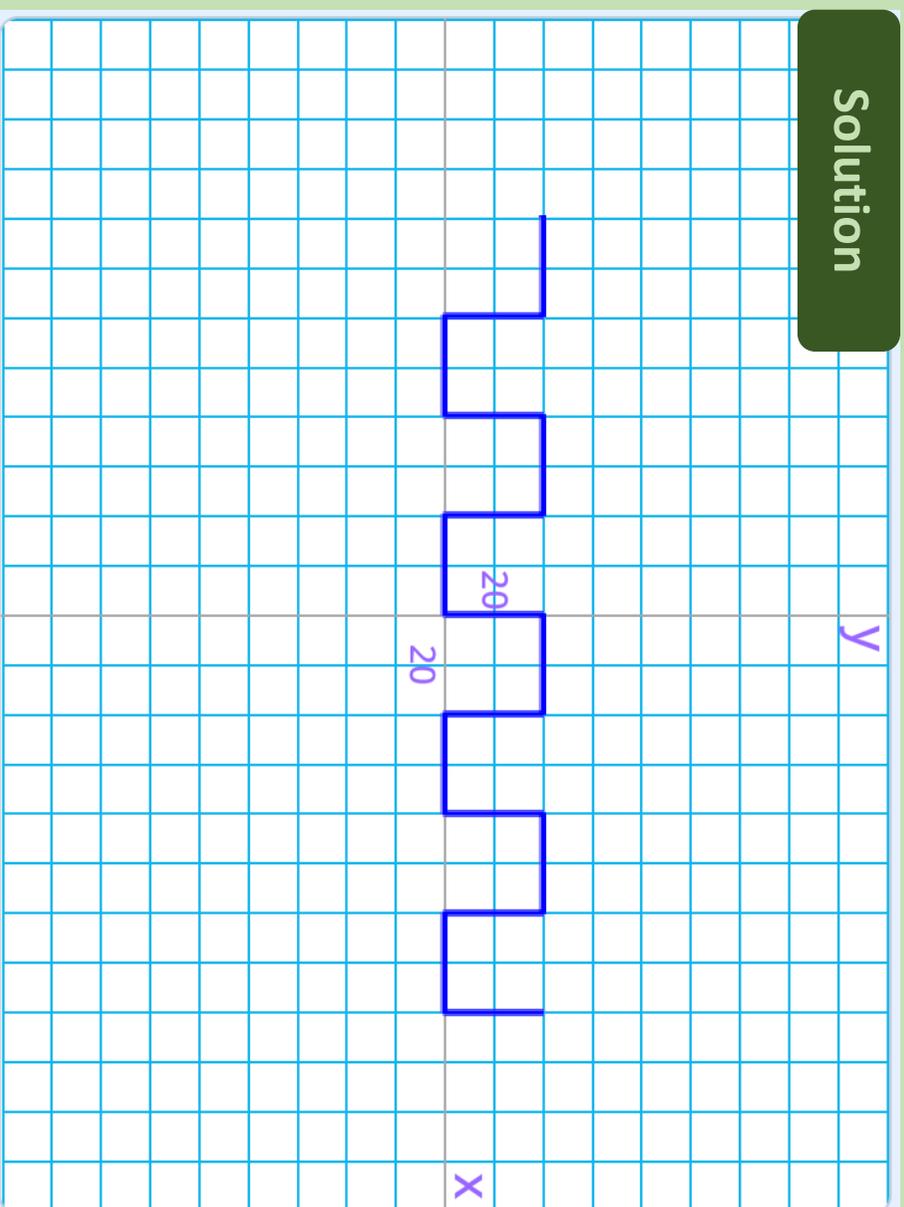
```
when green flag clicked
  hide
  clear
  go to x: -160 y: 40
  turn 90 degrees right
  pen down
  set pen size to 2
  repeat 4 times
    move 40 steps
    turn 90 degrees right
    move 40 steps
    turn 90 degrees left
    move 40 steps
    turn 90 degrees right
    move 40 steps
    turn 90 degrees right
  pen up
  stop
```



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 7

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
quand est cliqué
  cacher
  effacer tout
  aller à x: -40 y: -120
  s'orienter en direction de 90
  stylo en position d'écriture
  mettre la taille du stylo à 2
  répéter 4 fois
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 80 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
  relever le stylo
  stop tout
```

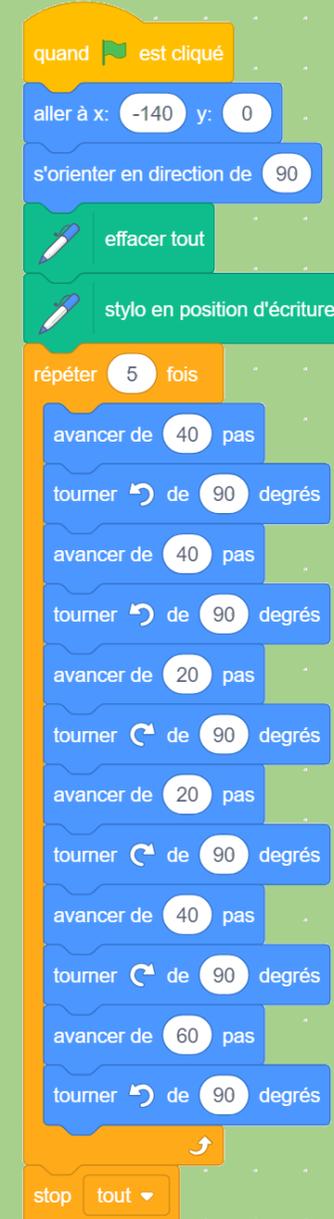


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 8

monclasseurdemaths.fr

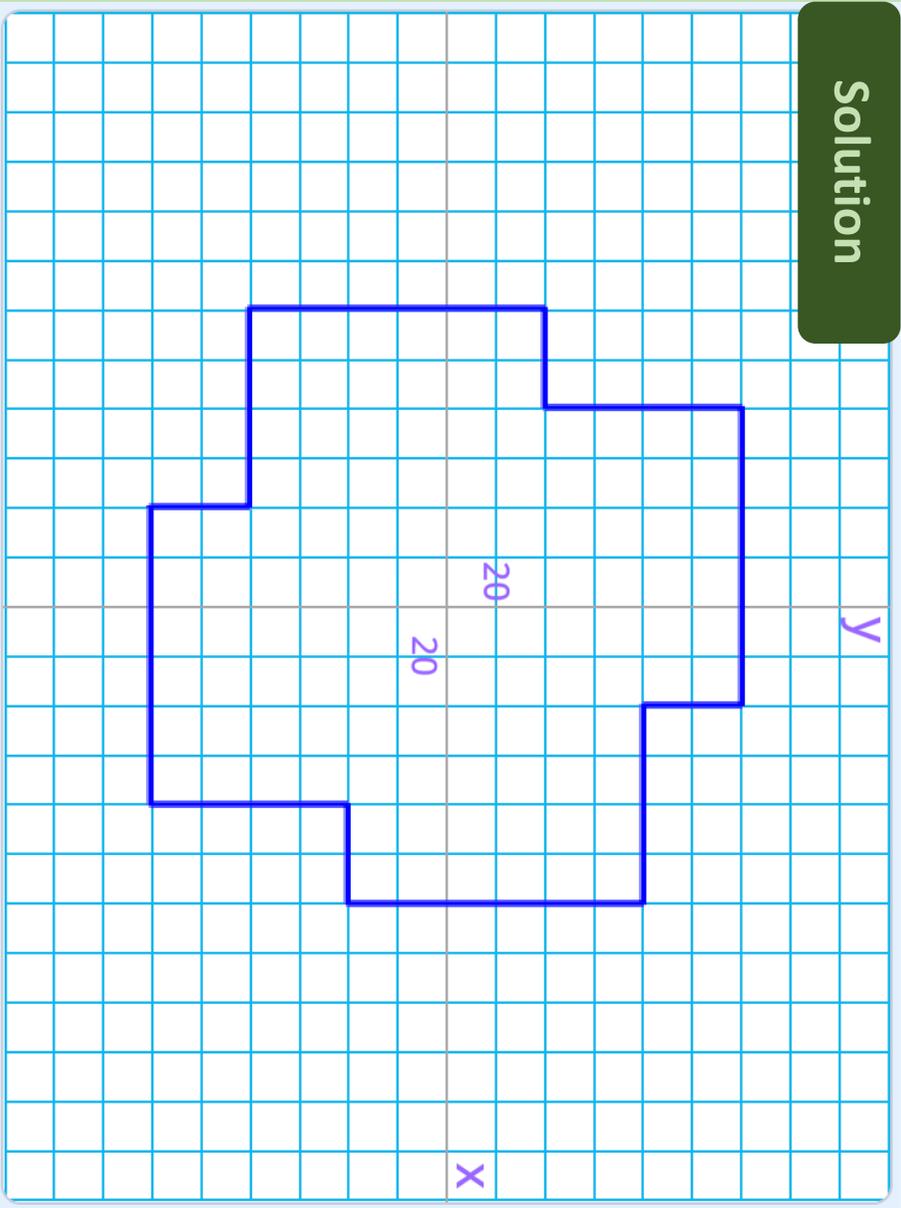
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



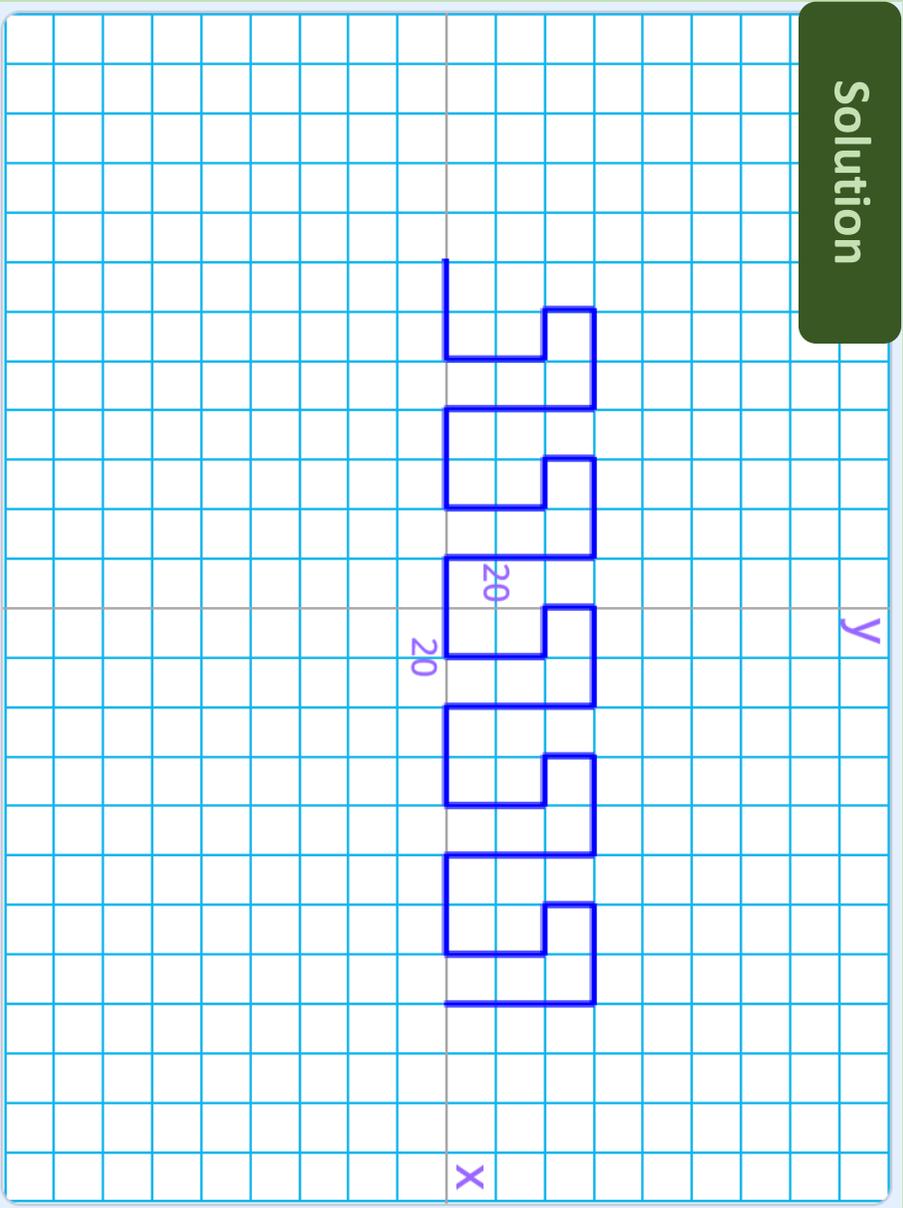
```
quand est cliqué
  aller à x: -140 y: 0
  s'orienter en direction de 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 5 fois
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 20 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 20 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
  stop tout
```



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 9

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -180 y: 60
  s'orienter en direction de 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 3 fois
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
  stop tout
```



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 10

monclasseurdemaths.fr

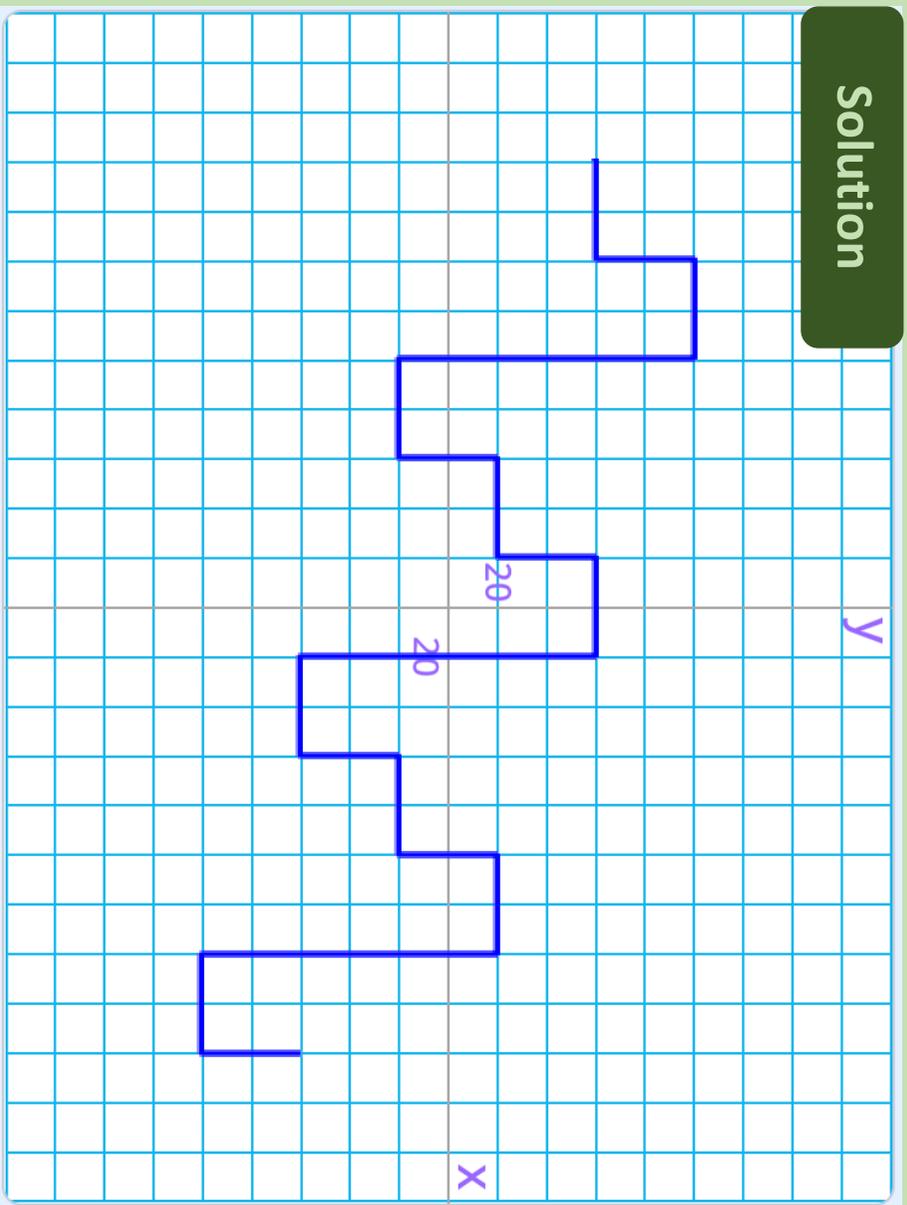
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 60 y: -140
  s'orienter en direction de 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 4 fois
    avancer de 40 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 80 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 80 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 20 pas
    tourner de 90 degrés
  stop tout
```



Solution



Solution

