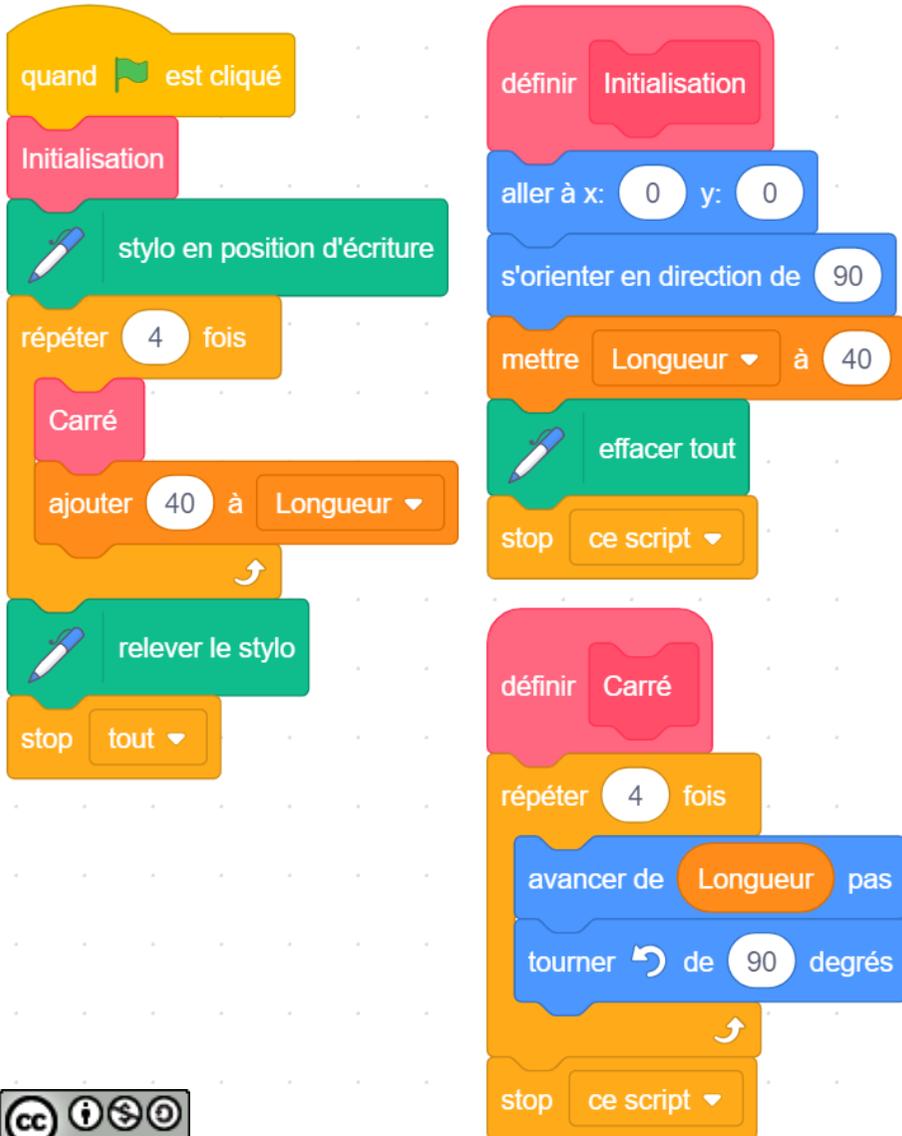


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 21

monclasseurdemaths.fr

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



The script for Carte 21 is as follows:

- when green flag is clicked
- Initialisation
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
 - Carré
 - ajouter 40 à Longueur
- relever le stylo
- stop tout

On the right side of the workspace, there are two function blocks:

- définir Initialisation
 - aller à x: 0 y: 0
 - s'orienter en direction de 90
 - mettre Longueur à 40
 - effacer tout
 - stop ce script
- définir Carré
 - répéter 4 fois
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés
 - stop ce script

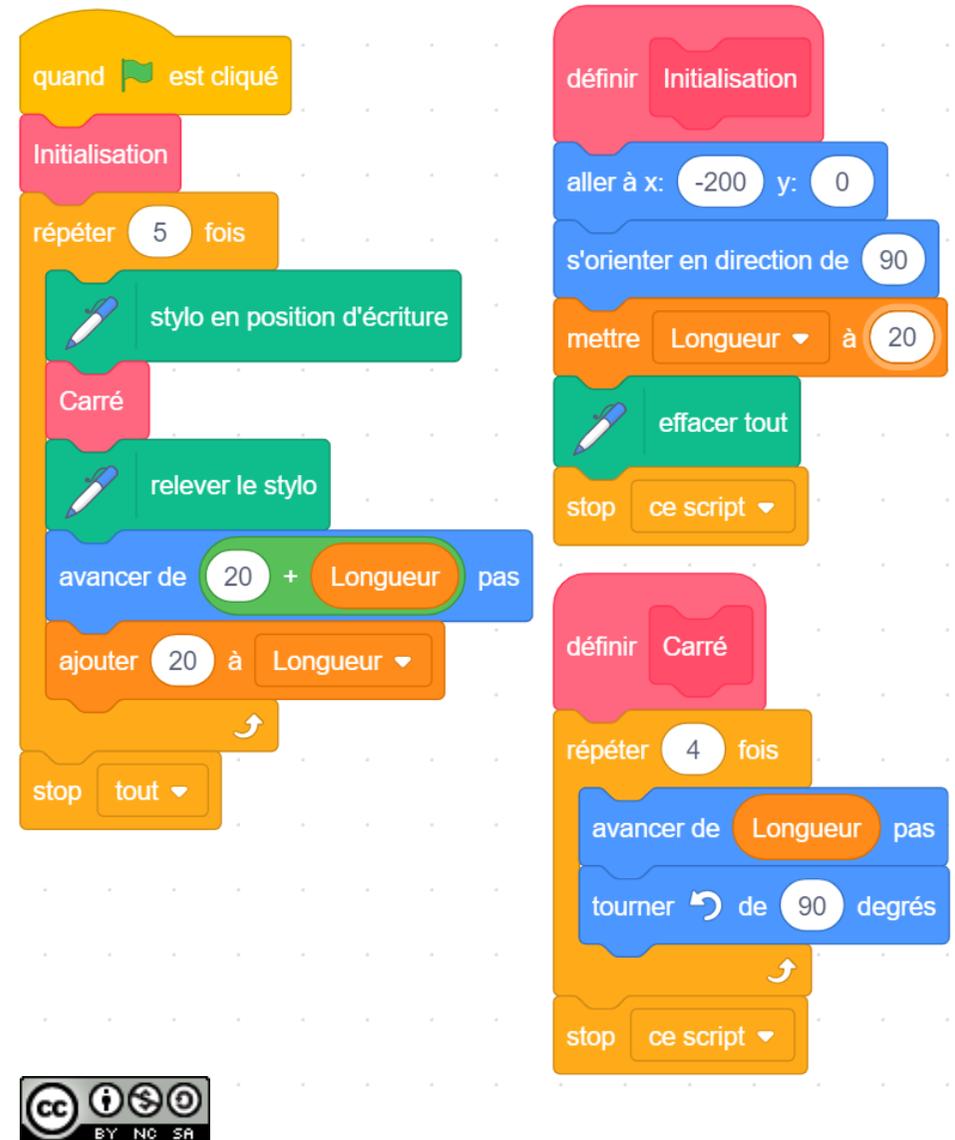


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 22

monclasseurdemaths.fr

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



The script for Carte 22 is as follows:

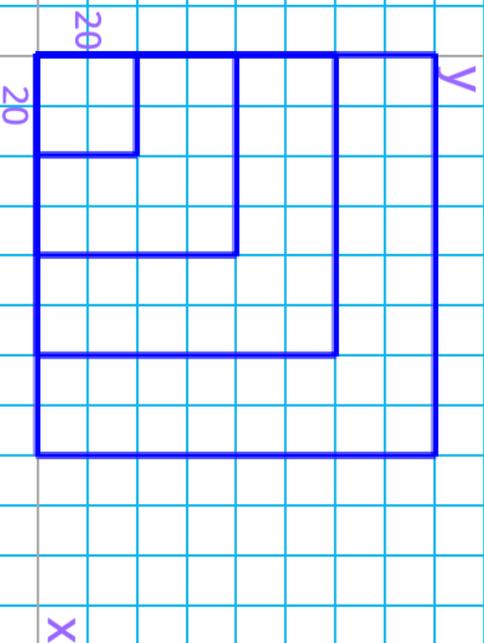
- when green flag is clicked
- Initialisation
- répéter 5 fois
 - stylo en position d'écriture
 - Carré
 - relever le stylo
 - avancer de 20 + Longueur pas
 - ajouter 20 à Longueur
- stop tout

On the right side of the workspace, there are two function blocks:

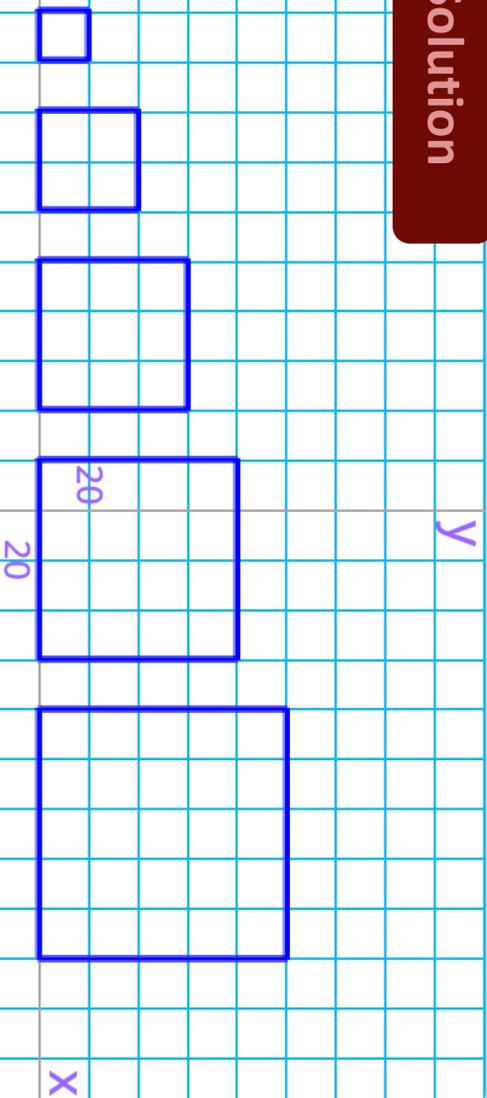
- définir Initialisation
 - aller à x: -200 y: 0
 - s'orienter en direction de 90
 - mettre Longueur à 20
 - effacer tout
 - stop ce script
- définir Carré
 - répéter 4 fois
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés
 - stop ce script



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 23

monclasseurdemaths.fr

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

The script for 'Carte 23' is as follows:

- when green flag is clicked
- Initialisation
- repeat 5 times
 - pen down
 - square
 - lift pen
 - turn 90 degrees
 - move Longueur pixels
 - add 20 to Longueur
- stop tout

Definition of 'Initialisation':

- go to x: 0 y: 0
- turn 90 degrees
- set Longueur to 20
- pen down
- stop ce script

Definition of 'Carré':

- repeat 4 times
 - move Longueur pixels
 - turn 90 degrees
- stop ce script



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 24

monclasseurdemaths.fr

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

The script for 'Carte 24' is as follows:

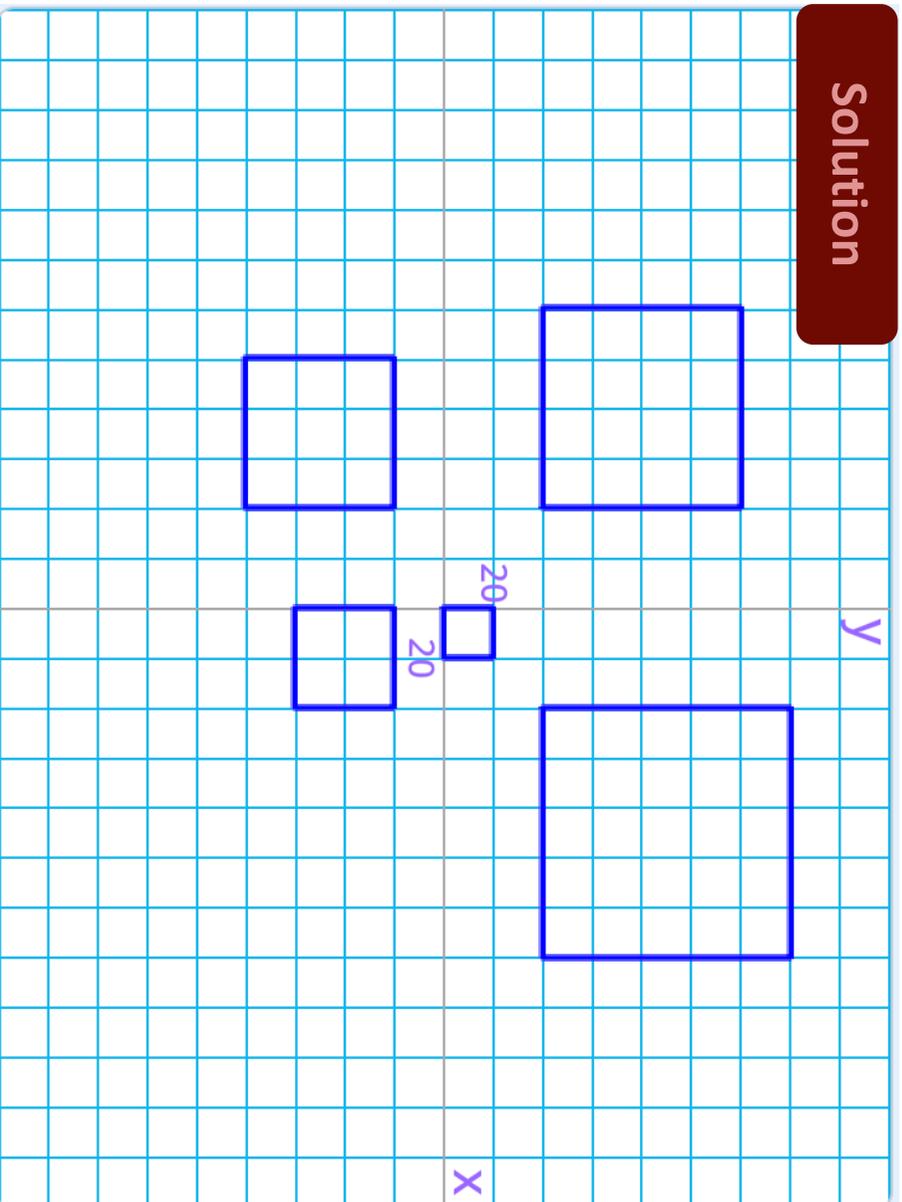
- when green flag is clicked
- Initialisation
- repeat 15 times
 - move Longueur pixels
 - turn 90 degrees
 - add 20 to Longueur
- stop tout

Definition of 'Initialisation':

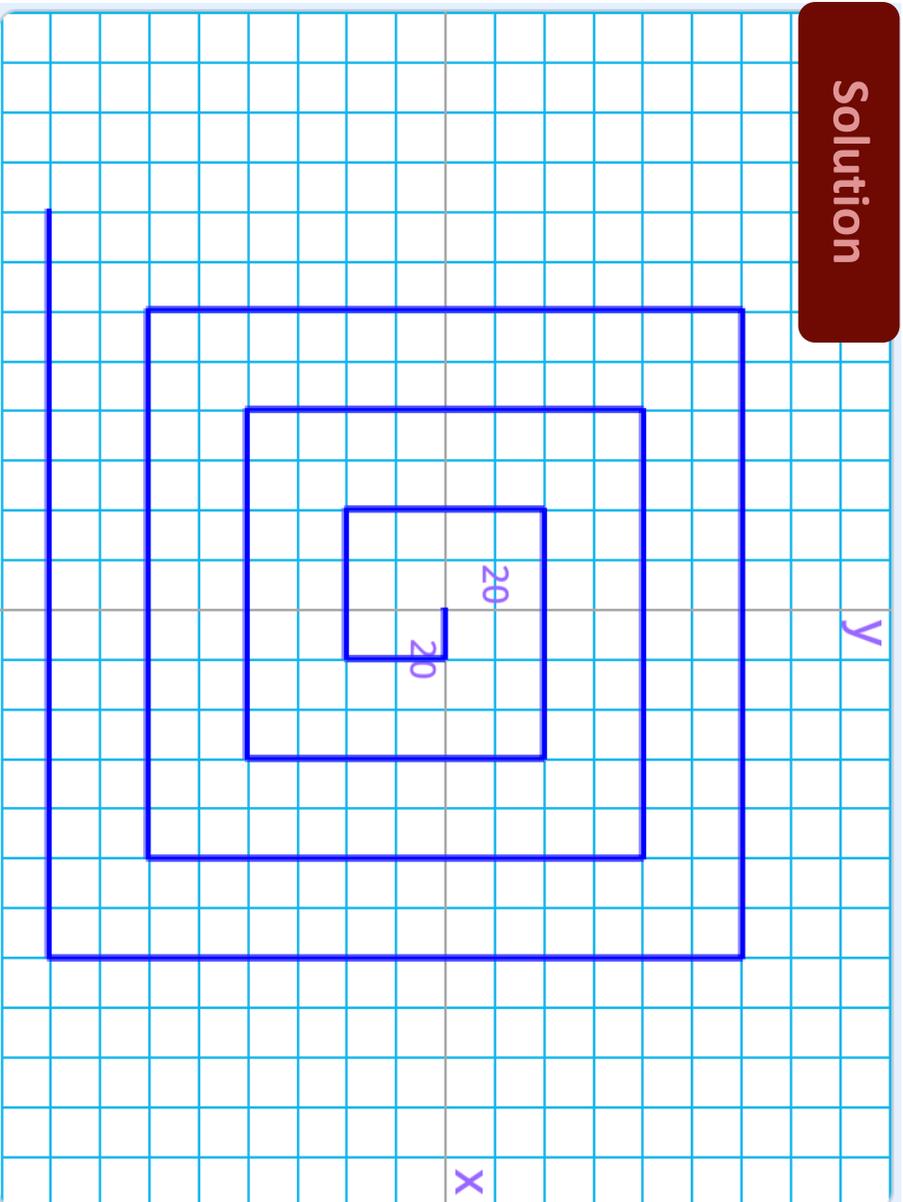
- go to x: 0 y: 0
- turn 90 degrees
- set Longueur to 20
- pen down
- stop ce script



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 25

monclasseurdemaths.fr

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

The script for 'Carte 25' is as follows:

- when green flag is clicked
- Initialisation
- repeat 5 times
 - Carré
 - move Longueur steps
 - add -20 to Longueur
- stop tout

Sub-procedure 'Initialisation':

- go to x: -200 y: -60
- turn to direction 90
- set Longueur to 120
- clear all
- pen to position of writing
- stop ce script

Sub-procedure 'Carré':

- repeat 4 times
 - move Longueur steps
 - turn 90 degrees
- stop ce script



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 26

monclasseurdemaths.fr

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

The script for 'Carte 26' is as follows:

- when green flag is clicked
- Initialisation
- repeat 4 times
 - move Longueur steps
 - turn 90 degrees
 - move Longueur steps
 - turn 90 degrees
 - move Longueur steps
 - add 20 to Longueur
- stop tout

Sub-procedure 'Initialisation':

- go to x: -200 y: 80
- turn to direction 90
- set Longueur to 20
- clear all
- pen to position of writing
- stop ce script

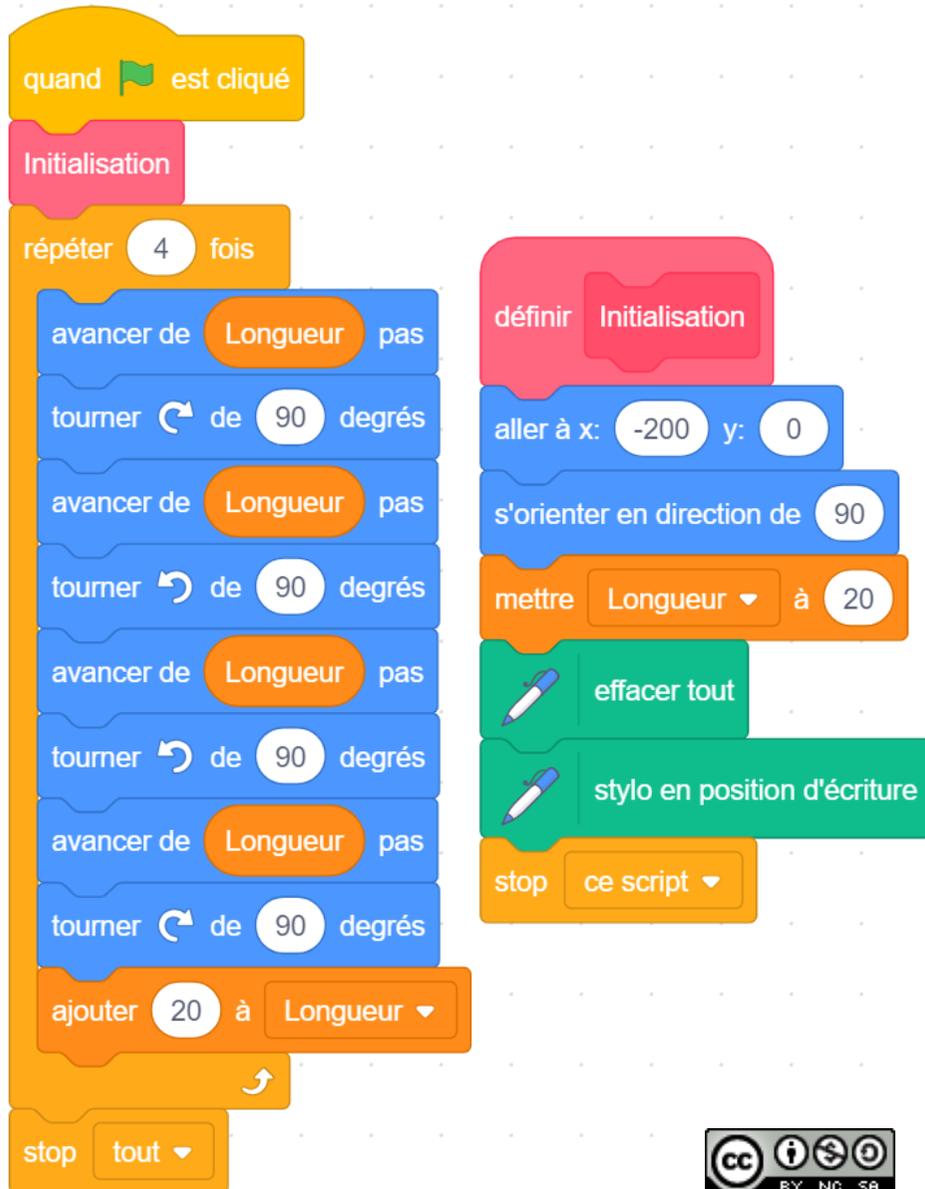


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 27

monclasseurdemaths.fr

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



Script for Carte 27:

- quand  est cliqué
- Initialisation
- répéter 4 fois
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés
- ajouter 20 à Longueur
- stop tout

Script for the drawing phase:

- définir Initialisation
- aller à x: -200 y: 0
- s'orienter en direction de 90
- mettre Longueur à 20
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- stop ce script

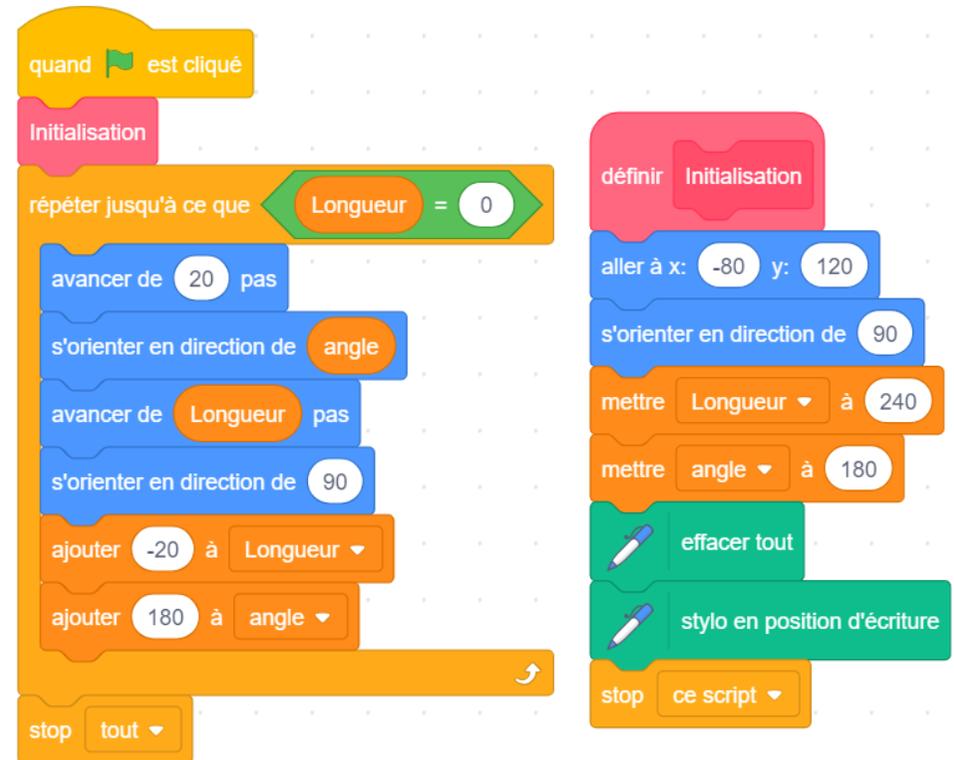
CC BY NC SA

Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 28

monclasseurdemaths.fr

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



Script for Carte 28:

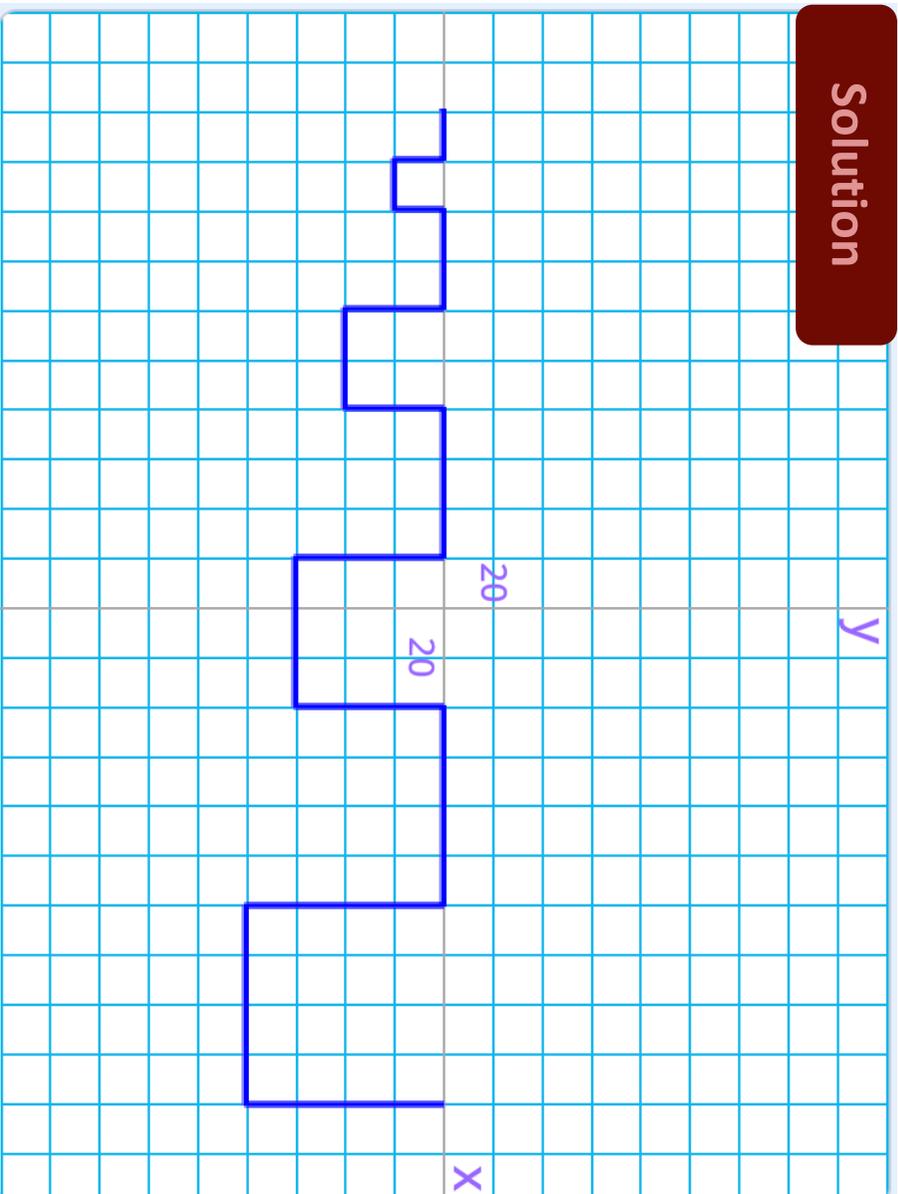
- quand  est cliqué
- Initialisation
- répéter jusqu'à ce que Longueur = 0
 - avancer de 20 pas
 - s'orienter en direction de angle
 - avancer de Longueur pas
 - s'orienter en direction de 90
 - ajouter -20 à Longueur
 - ajouter 180 à angle
- stop tout

Script for the drawing phase:

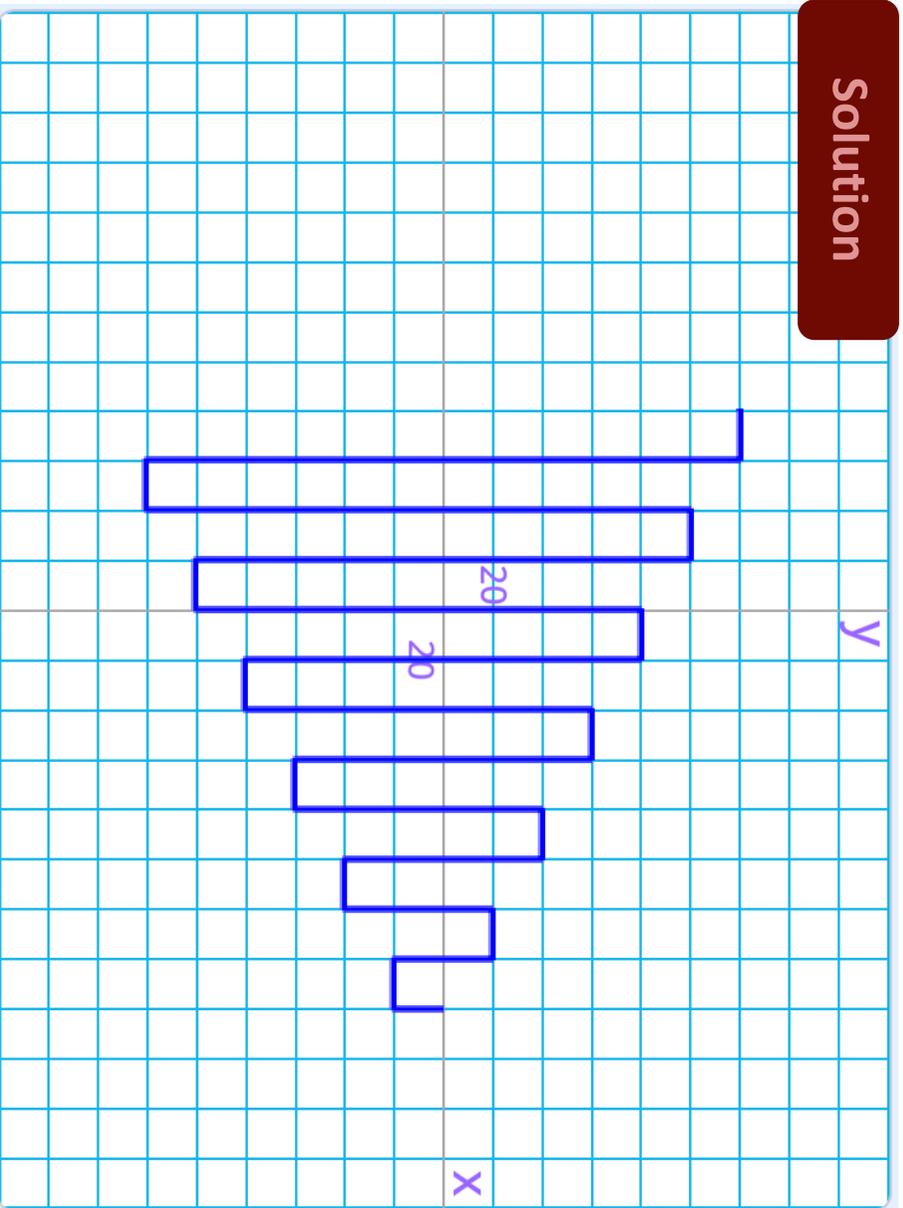
- définir Initialisation
- aller à x: -80 y: 120
- s'orienter en direction de 90
- mettre Longueur à 240
- mettre angle à 180
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- stop ce script

CC BY NC SA

Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 29

monclasseurdemaths.fr

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



Scratch script for Carte 29:

- quand le drapeau est cliqué
- Initialisation
- répéter 10 fois
 - avancer de 20 pas
 - tourner de 90 degrés (à gauche)
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés (à droite)
 - avancer de 20 pas
 - tourner de 90 degrés (à gauche)
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés (à gauche)
- si Longueur > 50 alors
 - ajouter -20 à Longueur
- sinon
 - ajouter 20 à Longueur
- stop tout

Script secondaire (à droite) :

- définir Initialisation
- aller à x: -200 y: 40
- s'orienter en direction de 90
- mettre Longueur à 140
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- stop ce script

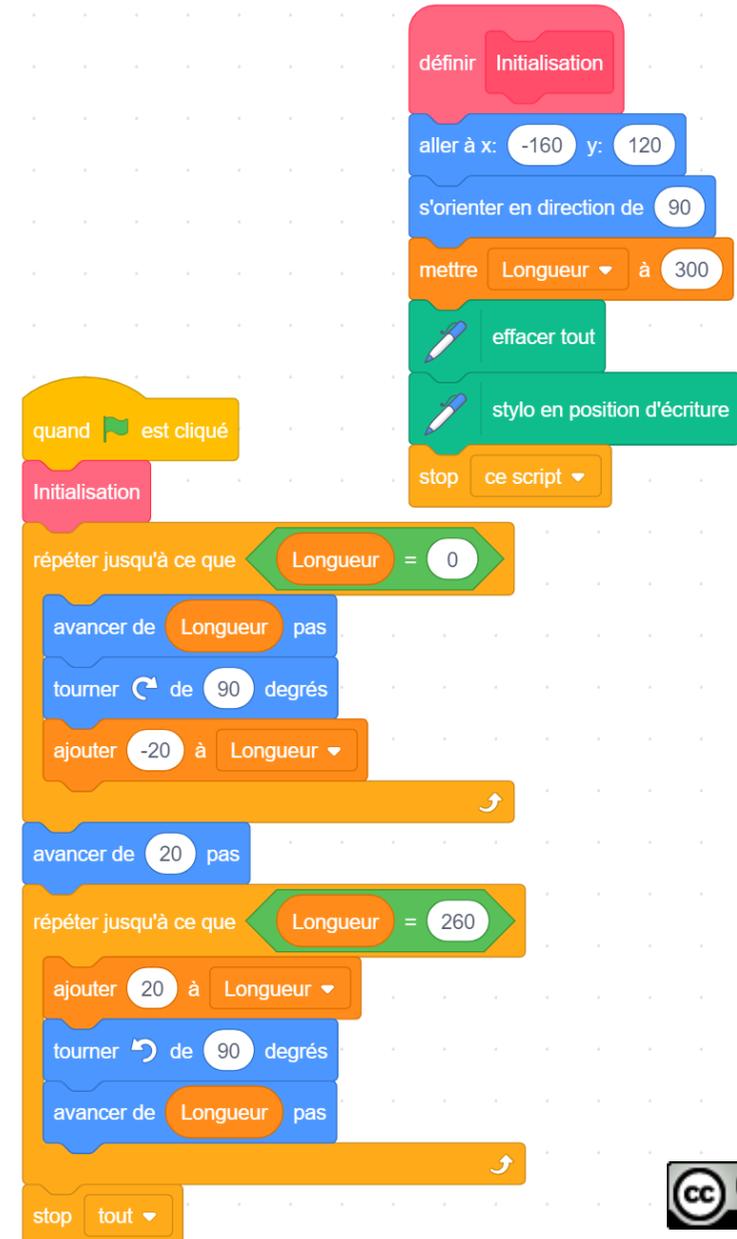


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 30

monclasseurdemaths.fr

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



Scratch script for Carte 30:

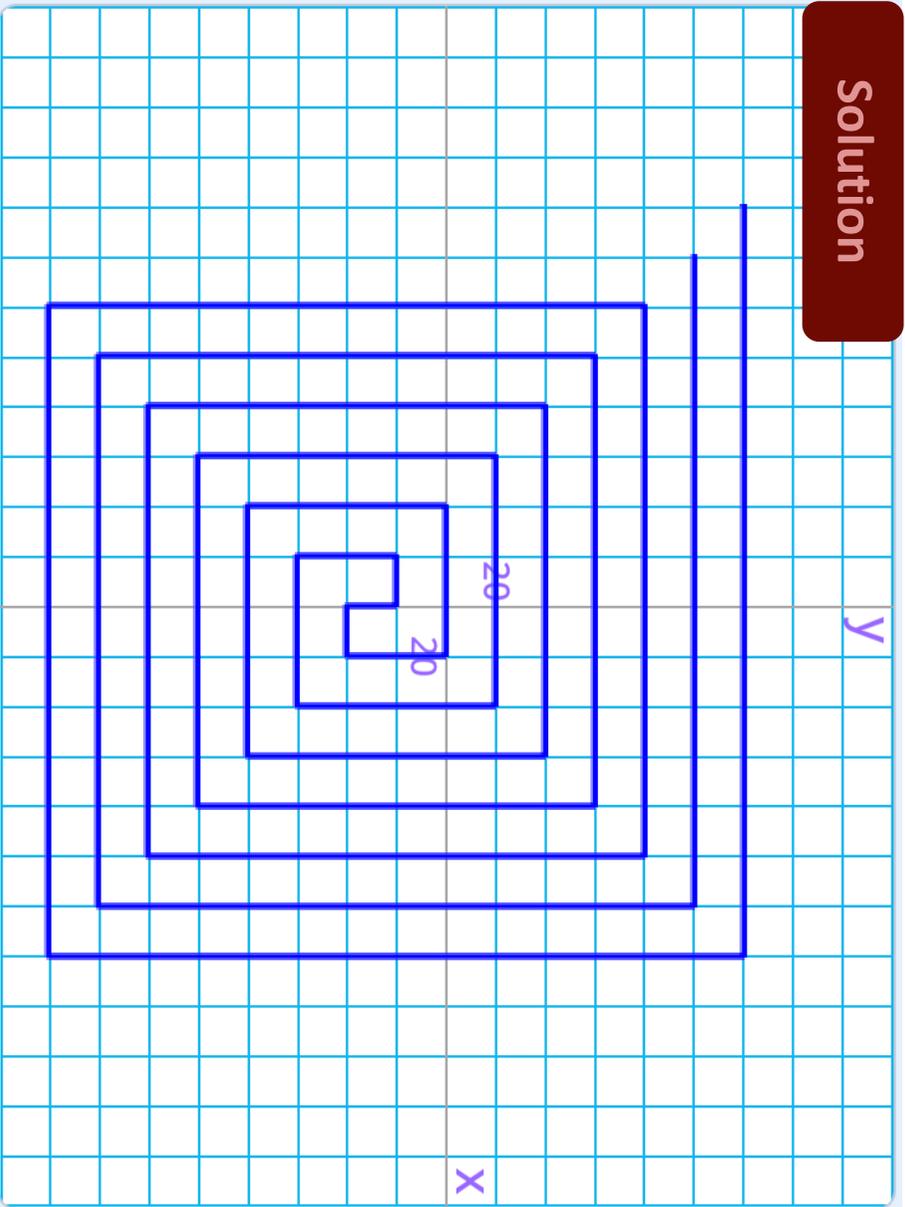
- définir Initialisation
 - aller à x: -160 y: 120
 - s'orienter en direction de 90
 - mettre Longueur à 300
 - effacer tout
 - stylo en position d'écriture
 - stop ce script
- quand le drapeau est cliqué
- Initialisation
- répéter jusqu'à ce que Longueur = 0
 - avancer de Longueur pas
 - tourner de 90 degrés (à gauche)
 - ajouter -20 à Longueur
- avancer de 20 pas
- répéter jusqu'à ce que Longueur = 260
 - ajouter 20 à Longueur
 - tourner de 90 degrés (à gauche)
 - avancer de Longueur pas
- stop tout



Solution

y

x



Solution

y

x

