

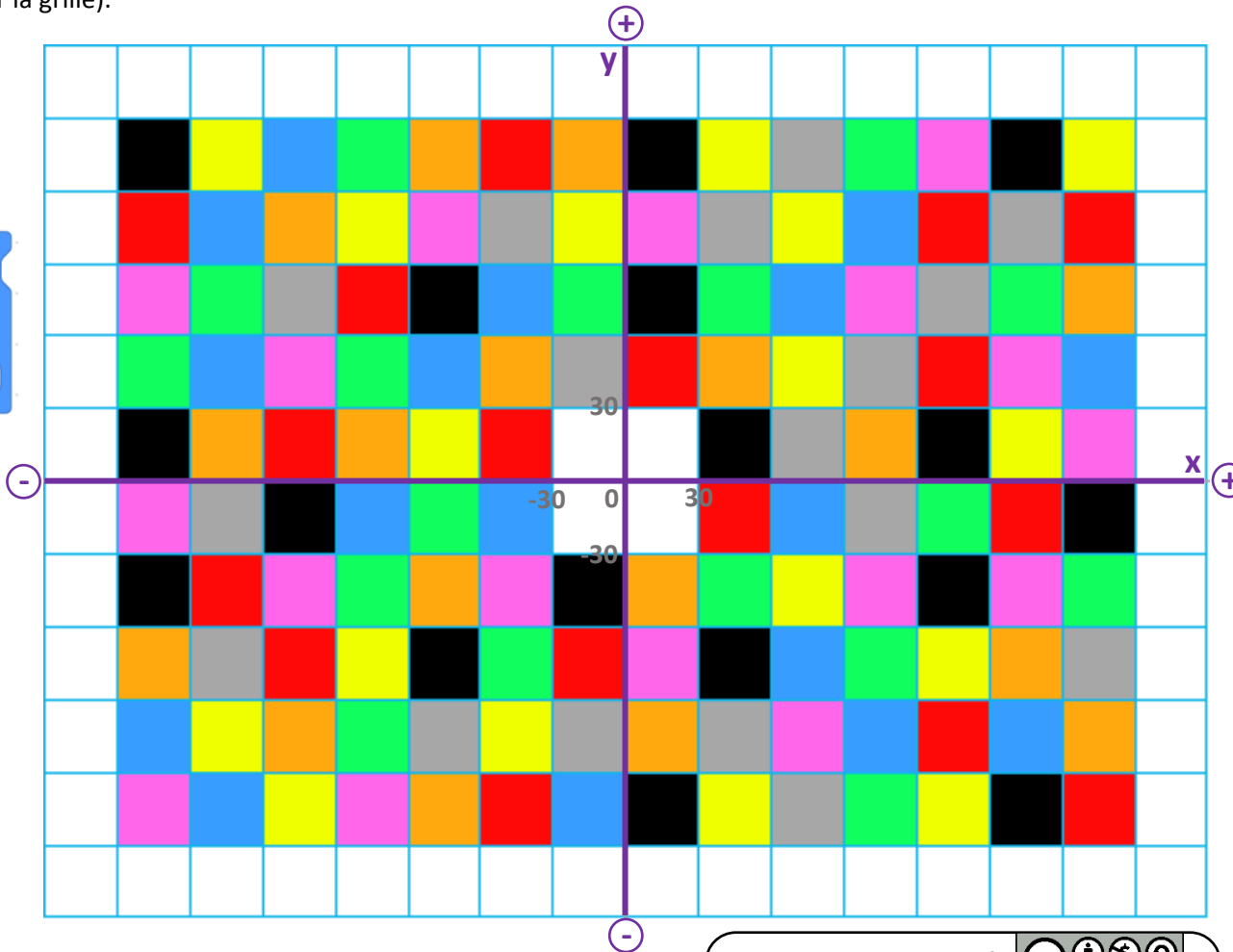
Note la couleur

Le but de ces exercices est d'interpréter un programme Scratch qui permet à un lutin de se déplacer sur la grille ci-dessous. Sur cette grille, chaque carré mesure 30 pixels de côté et chaque carré possède une couleur. Il y a 9 couleurs possibles : rouge, bleu, vert, jaune, orange, rose, noir, gris et blanc.

Le bloc « **Note la couleur** » fait dire au lutin la couleur de la case sur laquelle il se trouve (le programme ci-contre est exécuté). Après chaque déplacement, **le lutin est situé au centre d'un des carrés et ne peut donc toucher qu'une seule couleur à la fois** au moment où ce bloc est utilisé (il est plus petit que les carrés).

Pour chaque exercice, tu dois trouver toutes les couleurs qui seront dites par le lutin lors de l'exécution du programme. Pour cela il faut être capable de reconstituer son parcours d'après le script fourni. Les corrections se trouvent au dos de chaque carte (les couleurs dites par le lutin et son parcours sur la grille).

Fais ces exercices sans regarder les réponses, mais pense à te corriger chaque fois que tu penses avoir trouvé une réponse.



```

définir Note la couleur
si couleur [Noir] touchée ? alors
  dire Noir
si couleur [Gris] touchée ? alors
  dire Gris
si couleur [Blanc] touchée ? alors
  dire Blanc
si couleur [Rouge] touchée ? alors
  dire Rouge
si couleur [Bleu] touchée ? alors
  dire Bleu
si couleur [Vert] touchée ? alors
  dire Vert
si couleur [Jaune] touchée ? alors
  dire Jaune
si couleur [Orange] touchée ? alors
  dire Orange
si couleur [Rose] touchée ? alors
  dire Rose
stop ce script
  
```