

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 1

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -75 y: 45
  s'orienter à 180
  répéter jusqu'à ce que couleur [rouge] touchée ?
    avancer de 90 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    Note la couleur
    tourner de 90 degrés
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    Note la couleur
  stop ce script
```

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

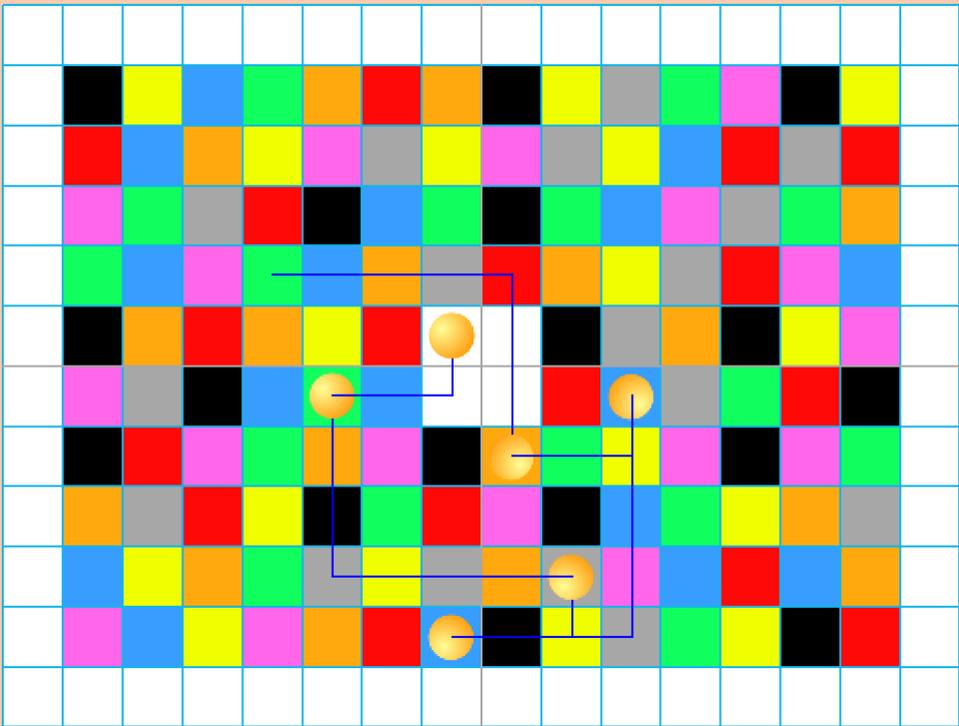
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 2

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -105 y: 45
  s'orienter à 90
  répéter jusqu'à ce que couleur [blanc] touchée ?
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 90 pas
    Note la couleur
    ajouter 60 à x
    ajouter 30 à y
    Note la couleur
  stop ce script
```

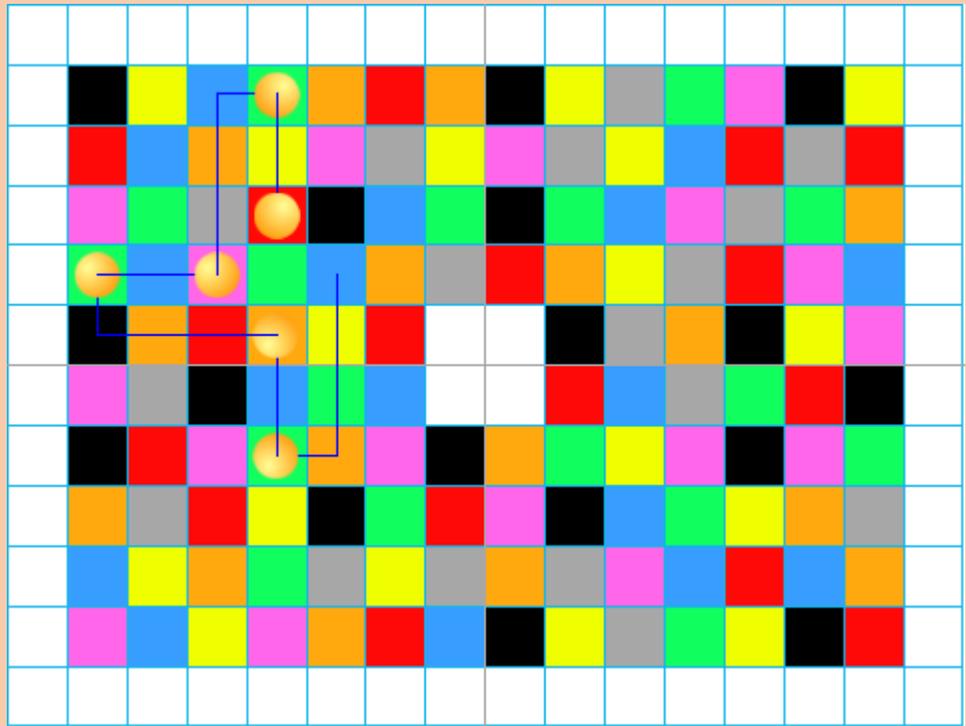
Solution

Orange – Bleu – Bleu – Gris – Vert – Blanc



Solution

Vert – Orange – Vert – Rose – Vert – Rouge

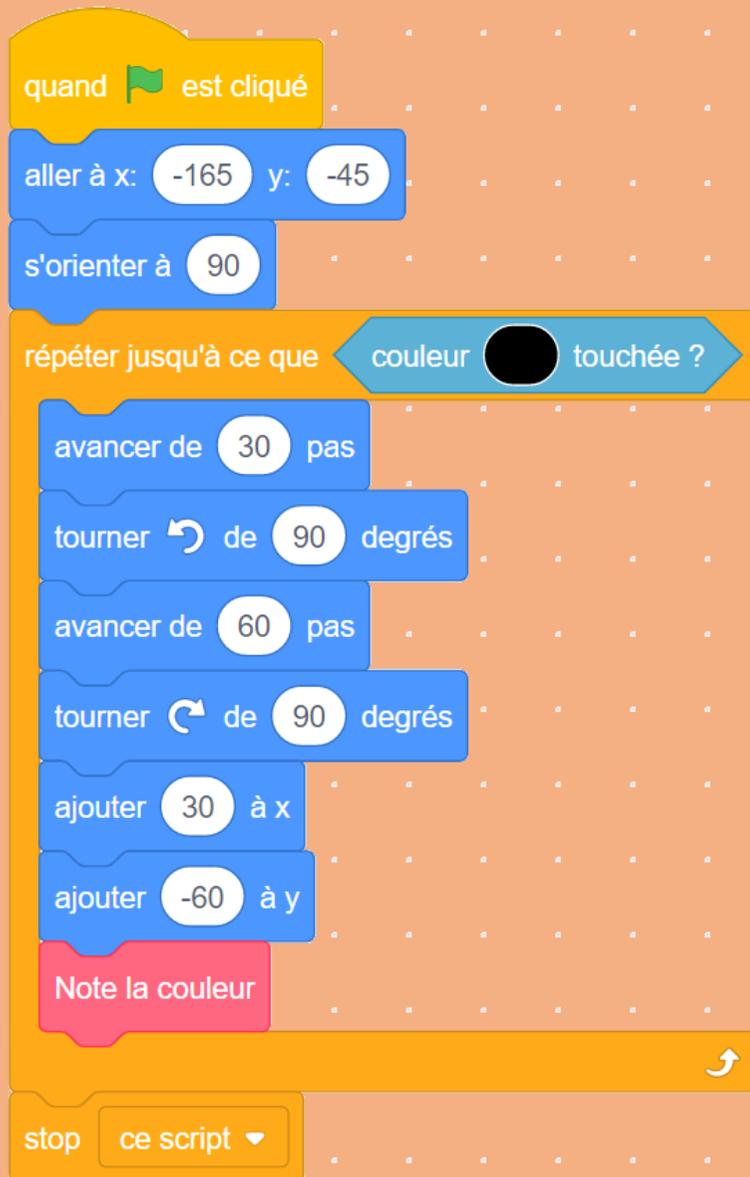


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 3



Scratch script for Carte 3:

- quand  est cliqué
- aller à x: -165 y: -45
- s'orienter à 90
- répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?
- avancer de 30 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- tourner  de 90 degrés
- ajouter 30 à x
- ajouter -60 à y
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 4

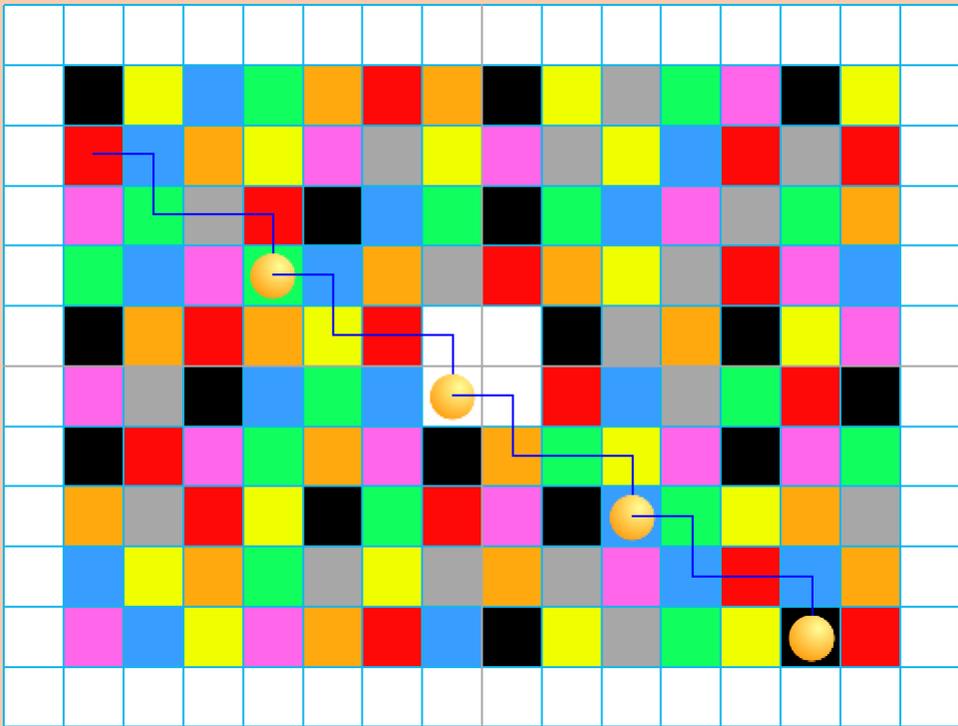


Scratch script for Carte 4:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: 105
- s'orienter à 90
- répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?
- ajouter 30 à x
- ajouter -30 à y
- avancer de 60 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 30 pas
- tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

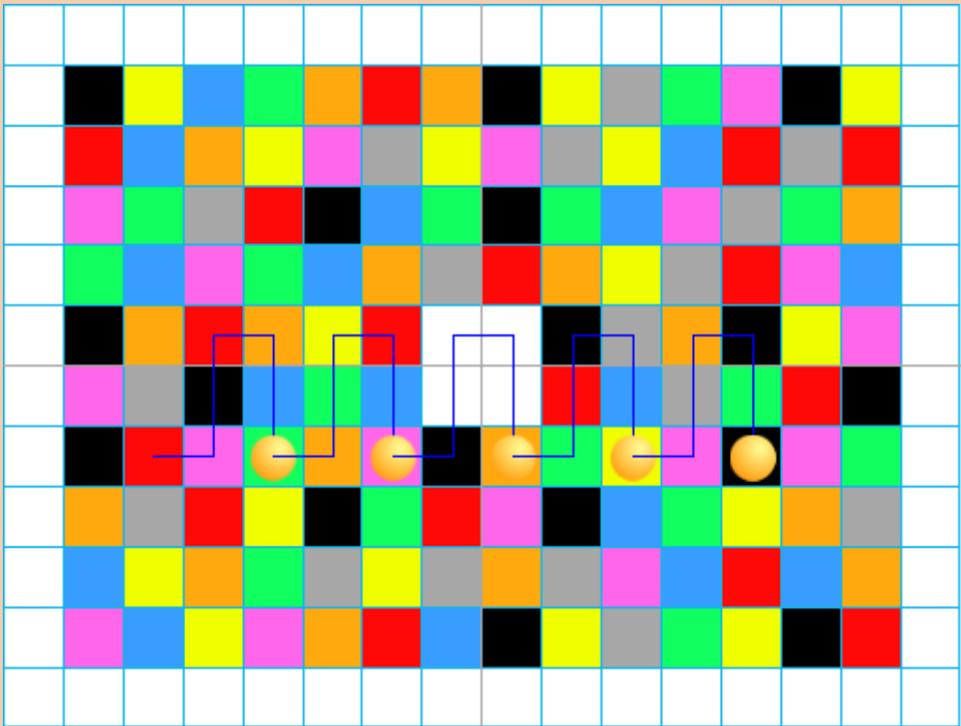
Solution

Vert – Blanc – Bleu – Noir



Solution

Vert – Rose – Orange – Jaune – Noir



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 5

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Scratch script for Carte 5:

- quand  est cliqué
- aller à x: y:
- répéter jusqu'à ce que touchée ?
- s'orienter à
- avancer de pas
- tourner  de degrés
- avancer de pas
- tourner  de degrés
- ajouter à x
- ajouter à y
- Note la couleur
- stop

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 6

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

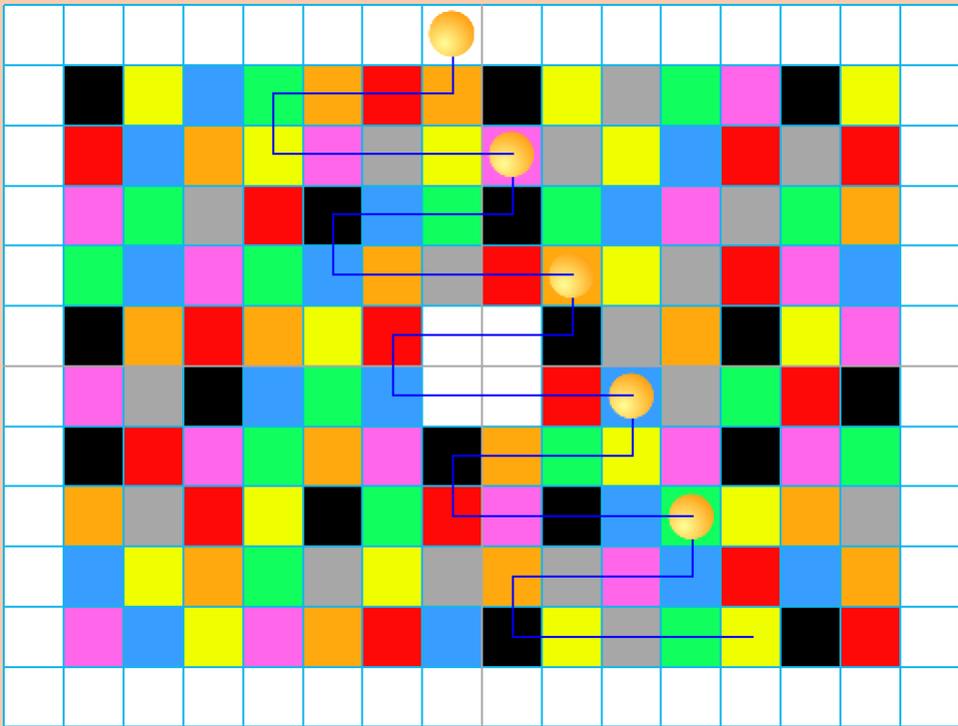


Scratch script for Carte 6:

- quand  est cliqué
- aller à x: y:
- s'orienter à
- répéter jusqu'à ce que
- avancer de pas
- tourner  de degrés
- avancer de pas
- tourner  de degrés
- avancer de pas
- tourner  de degrés
- avancer de pas
- tourner  de degrés
- Note la couleur
- stop

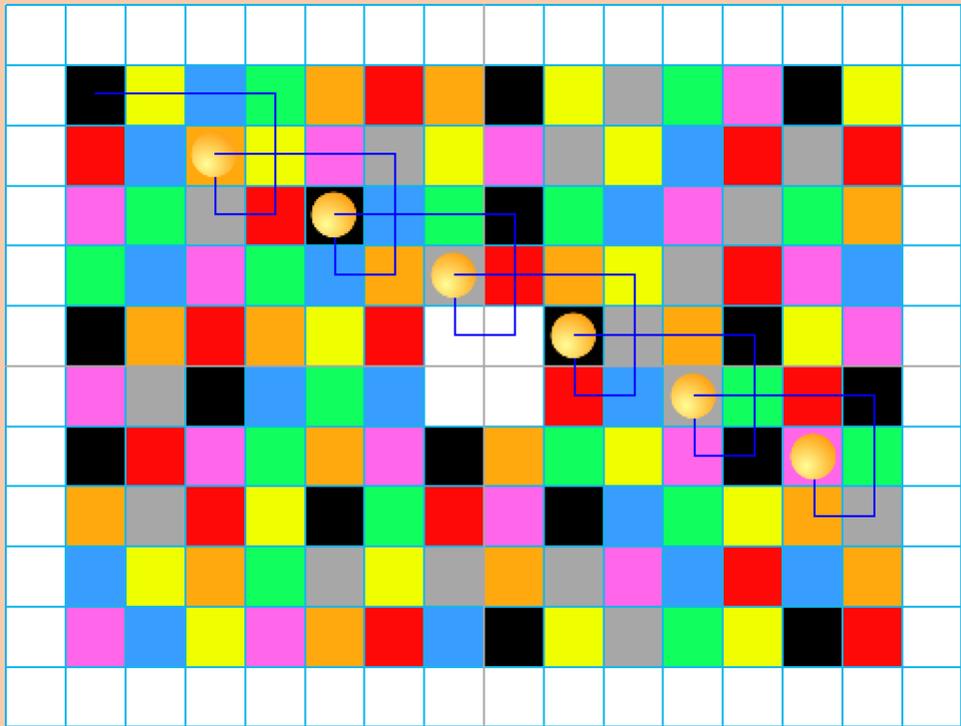
Solution

Vert – Bleu – Orange – Rose – Blanc



Solution

Orange – Noir – Gris – Noir – Gris – Rose



Répéter jusqu'à ce que ...

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 7



Scratch script for Carte 7:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -105
- s'orienter à 180
- répéter jusqu'à ce que $\text{ordonnée } y > 0$
- avancer de 30 pas
- tourner de 90 degrés
- avancer de 30 pas
- tourner de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- tourner de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- tourner de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 8



Scratch script for Carte 8:

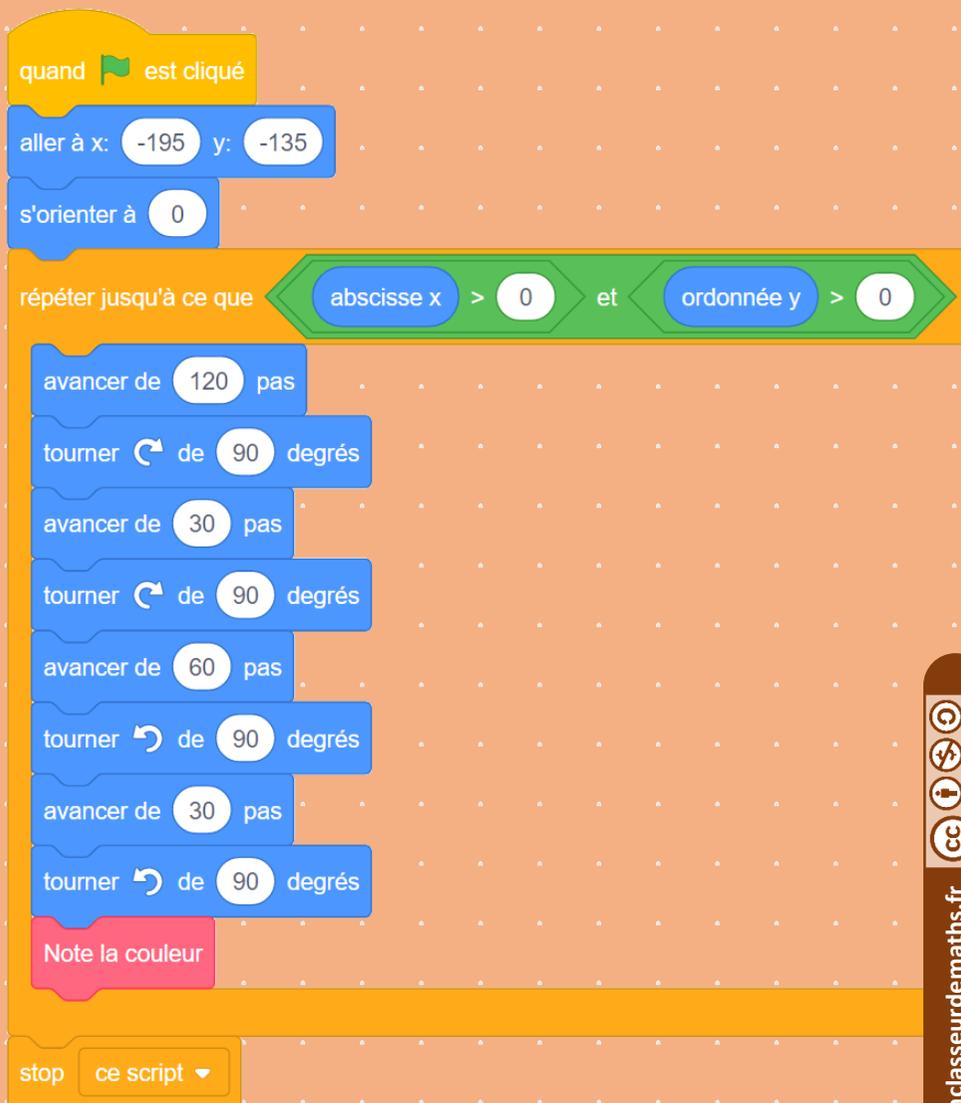
- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -105
- s'orienter à 180
- répéter jusqu'à ce que $\text{abscisse } x > 0$
- avancer de 60 pas
- tourner de 90 degrés
- avancer de 30 pas
- tourner de 90 degrés
- avancer de 120 pas
- tourner de 90 degrés
- avancer de 30 pas
- tourner de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 9



Scratch script for Carte 9:

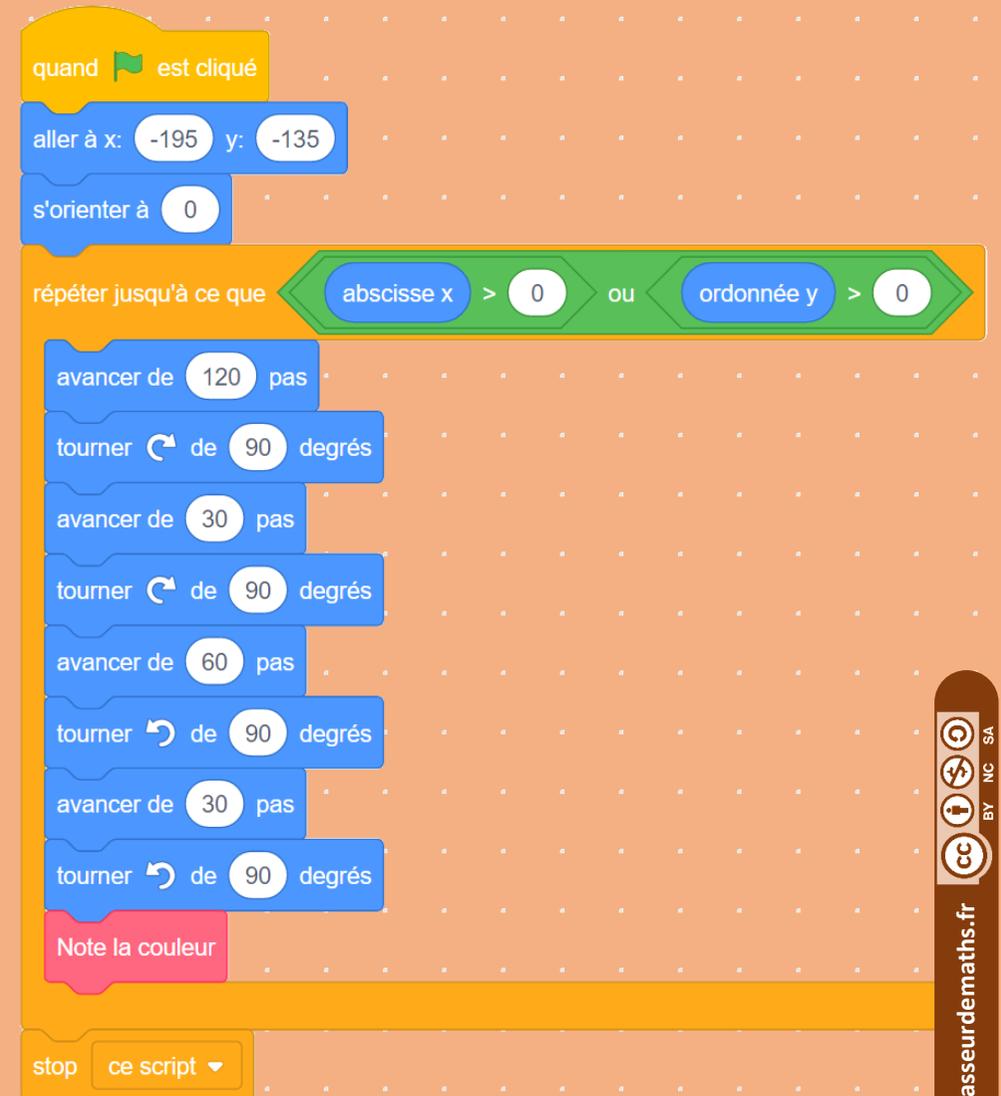
- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -135
- s'orienter à 0
- répéter jusqu'à ce que $\text{abscisse } x > 0$ et $\text{ordonnée } y > 0$
 - avancer de 120 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 10

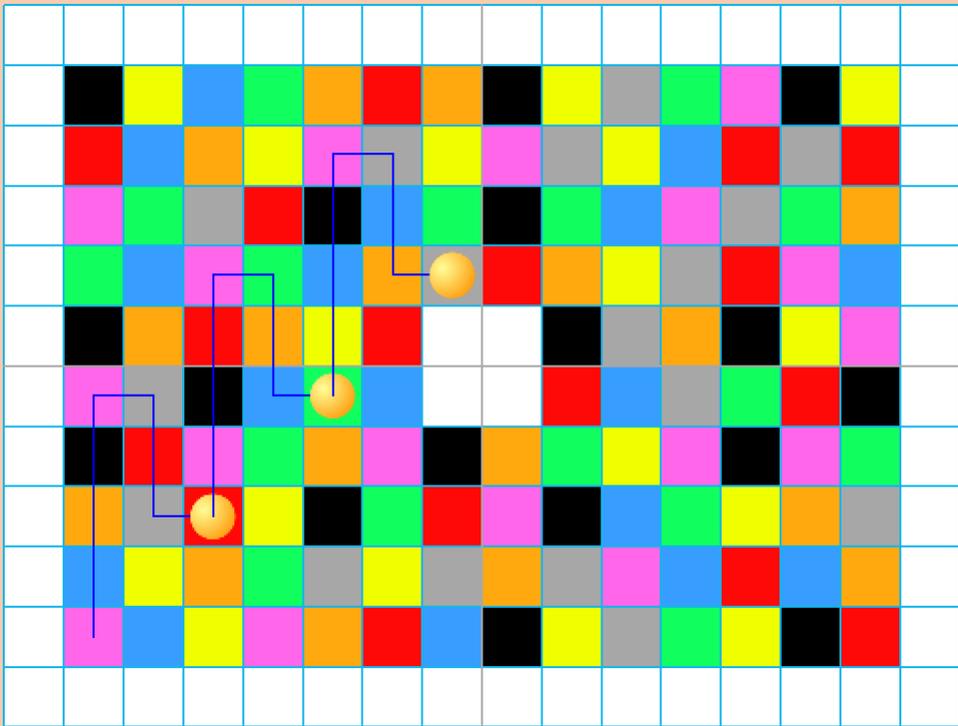


Scratch script for Carte 10:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -135
- s'orienter à 0
- répéter jusqu'à ce que $\text{abscisse } x > 0$ ou $\text{ordonnée } y > 0$
 - avancer de 120 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

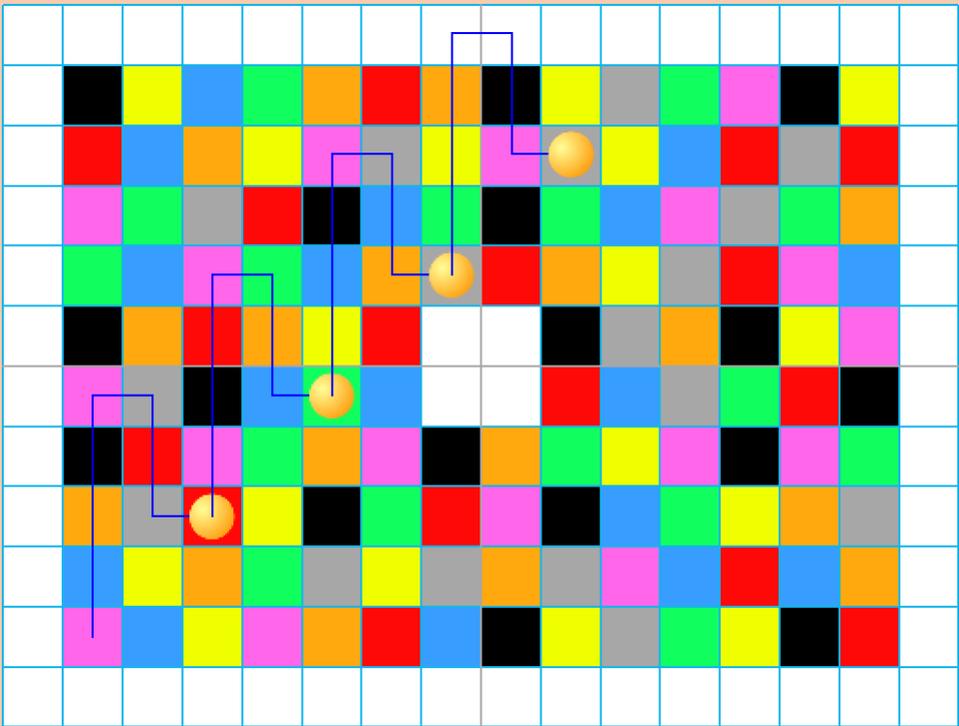
Solution

Rouge – Vert – Gris



Solution

Rouge – Vert – Gris – Gris



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 11

quand  est cliqué

aller à x: 45 y: 135

s'orienter à -90

répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

Note la couleur

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 12

quand  est cliqué

aller à x: -195 y: 45

répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?

répéter 3 fois

s'orienter à 90

avancer de 30 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

ajouter 90 à y

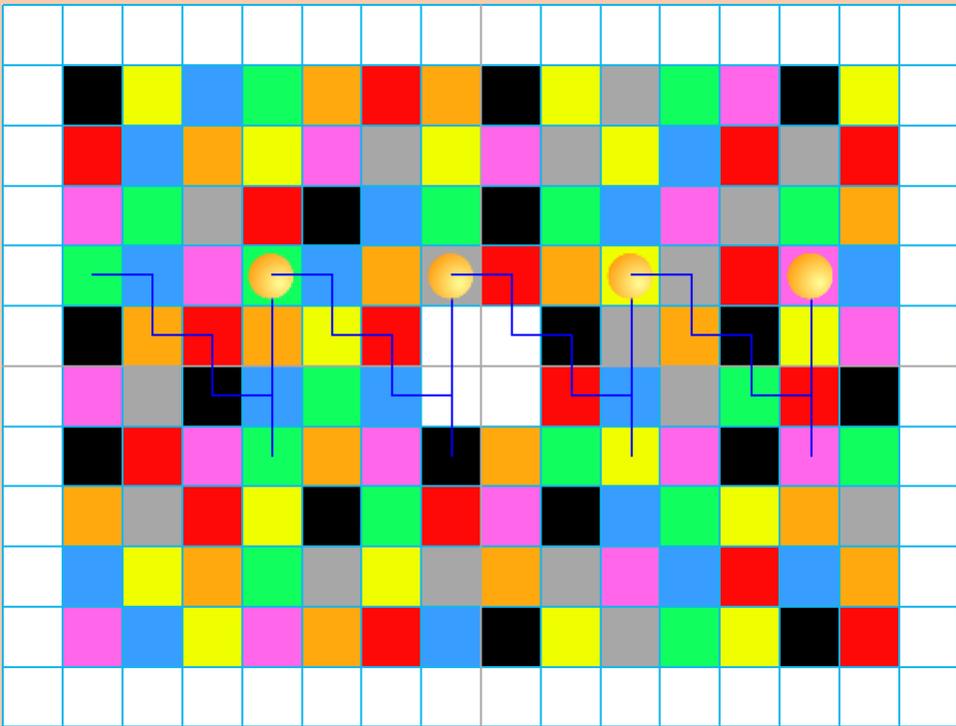
Note la couleur

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

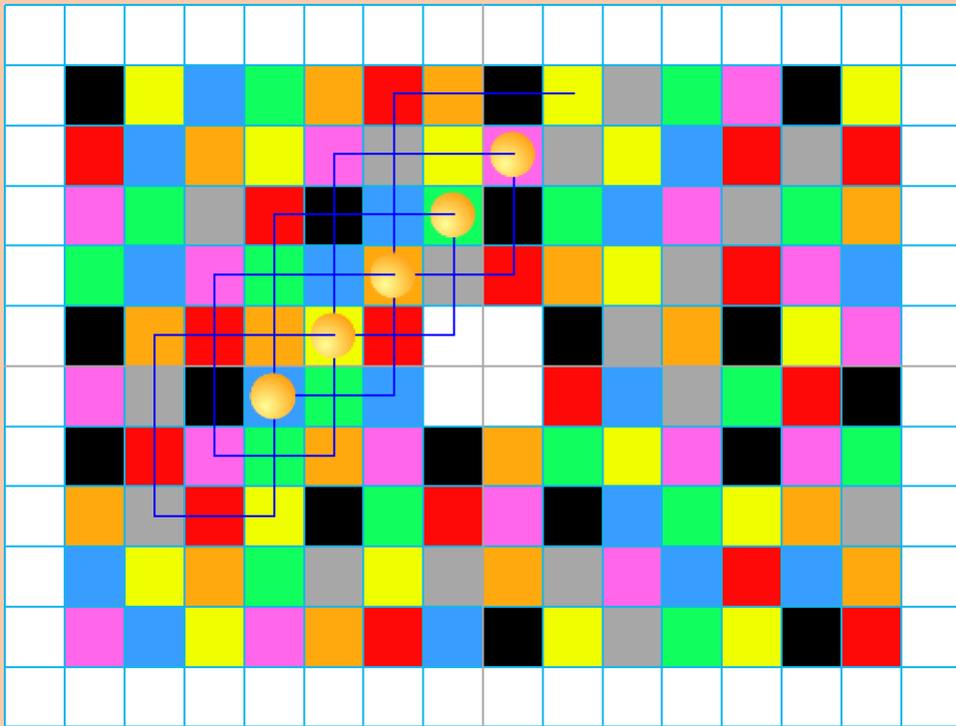
Solution

Vert – Gris – Jaune – Rose



Solution

Rose – Vert – Orange – Jaune – Bleu



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 13

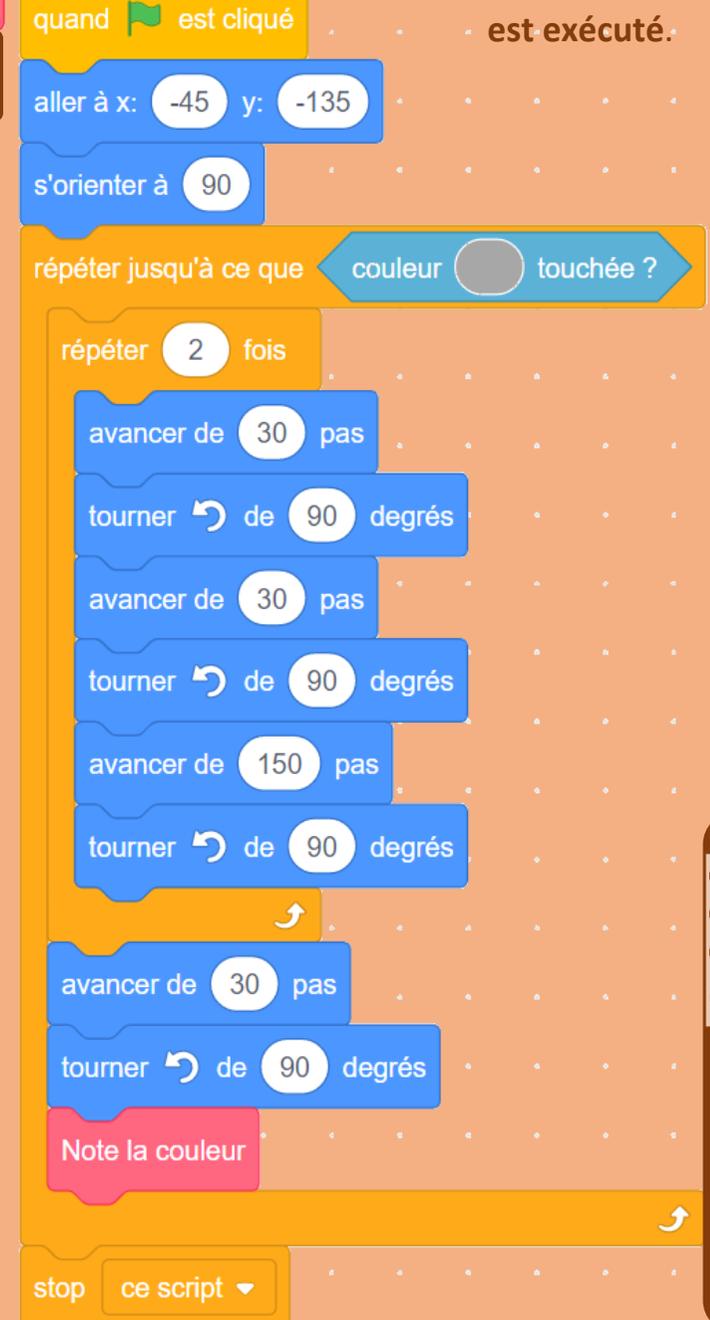


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

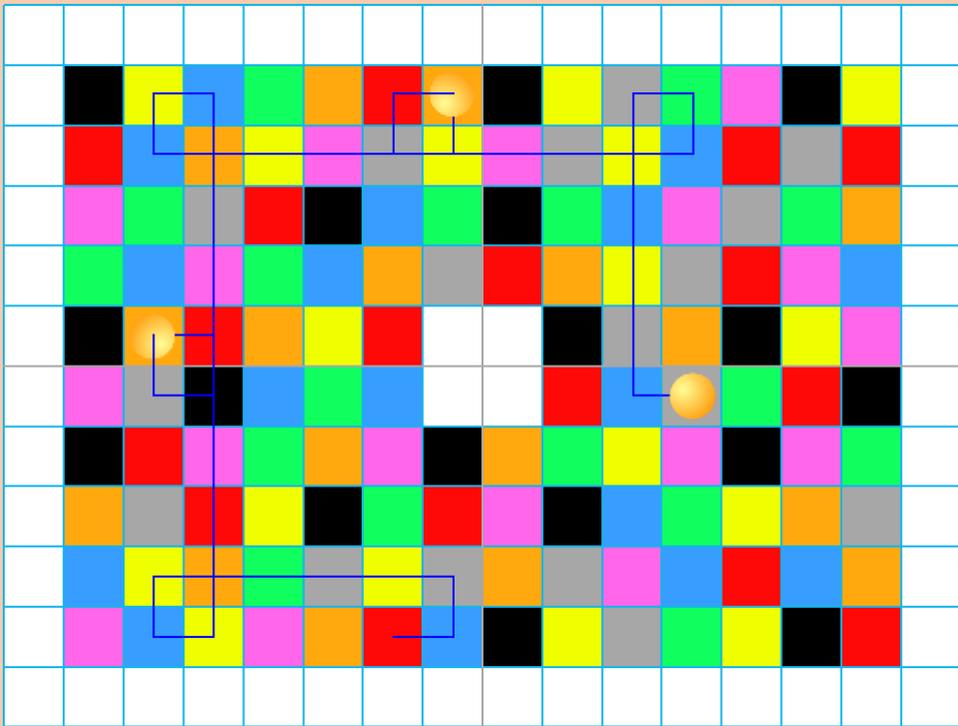
Carte 14



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

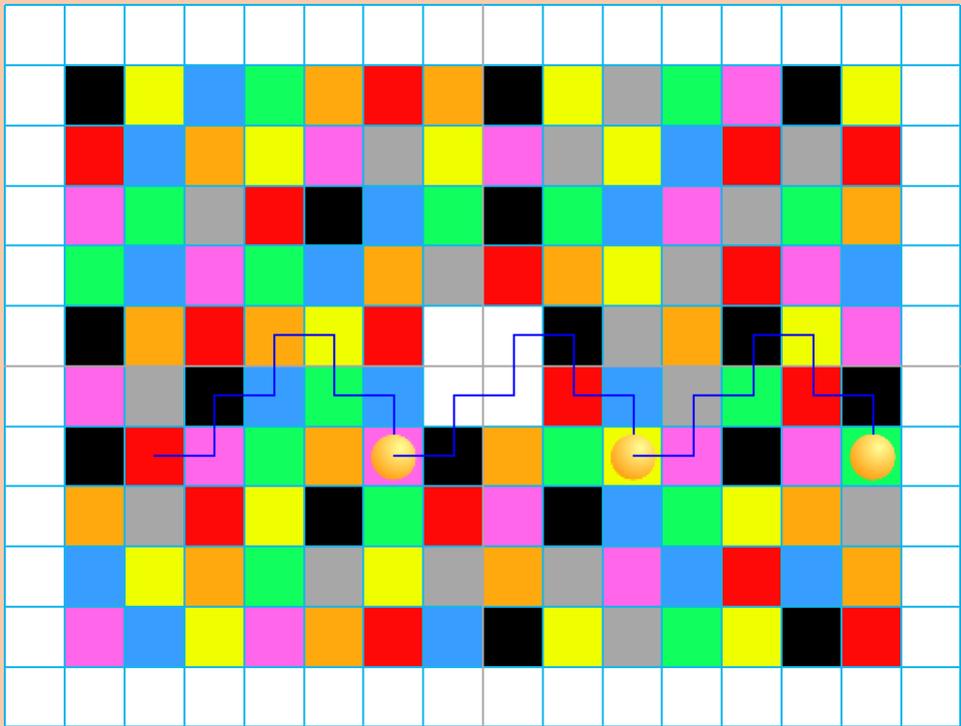
Solution

Orange – Orange – Gris



Solution

Rose – Jaune – Vert



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 15



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 16

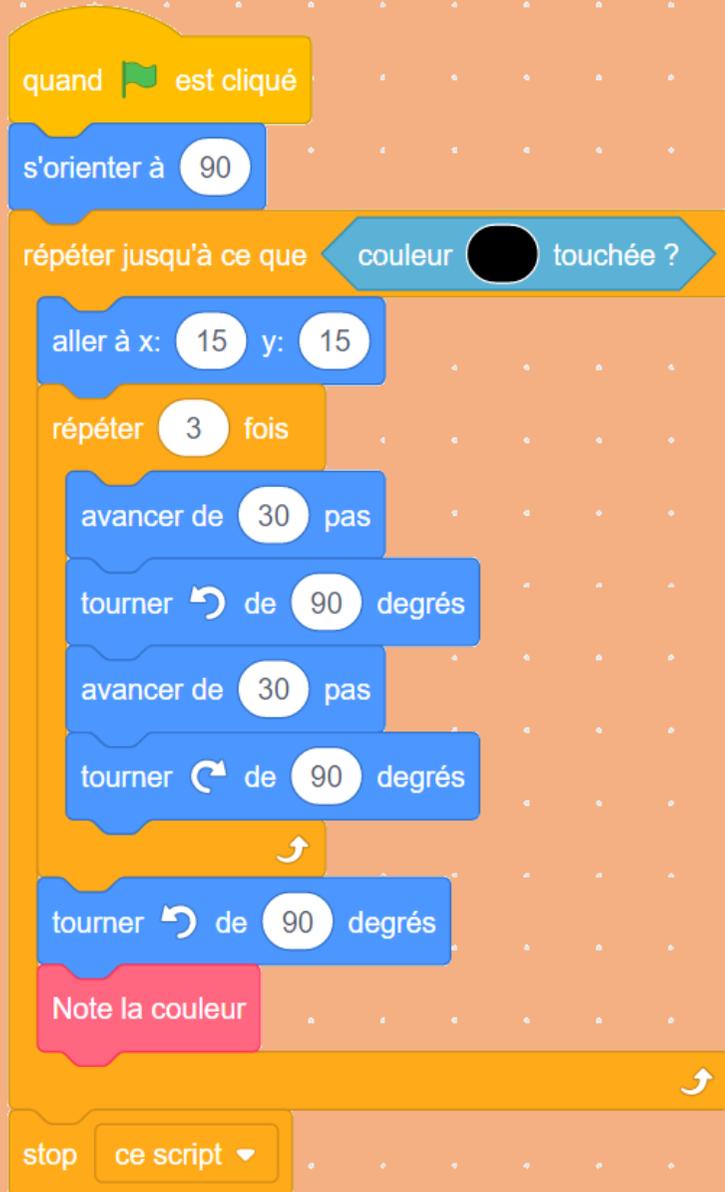


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 17



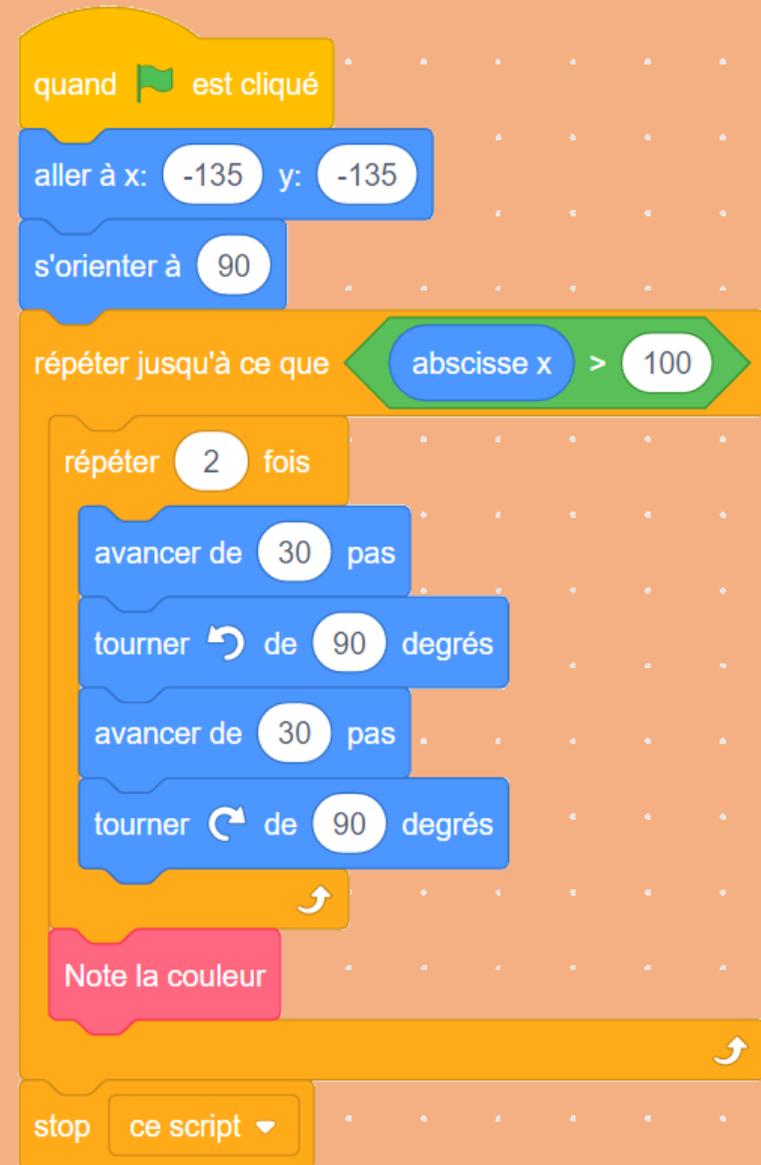
```
when green flag clicked
  turn to 90 degrees
  repeat until (color touched?)
    go to x: 15 y: 15
    repeat 3 times
      move 30 steps
      turn 90 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees
    turn 90 degrees
  note color
  stop this script
```

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

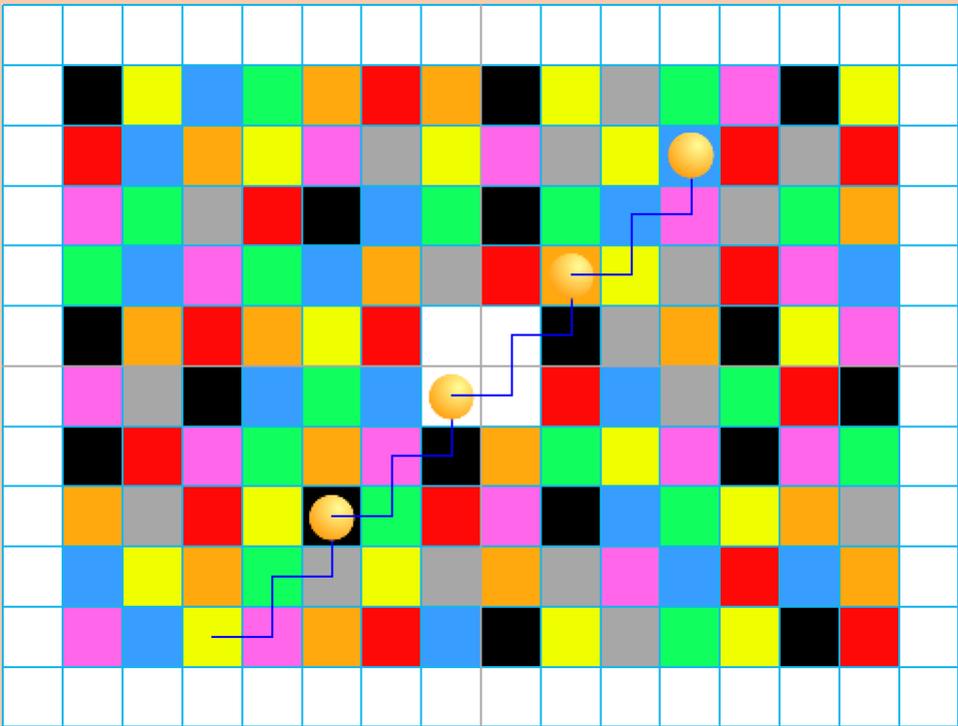
Carte 18



```
when green flag clicked
  go to x: -135 y: -135
  turn to 90 degrees
  repeat until (abscissa x > 100)
    repeat 2 times
      move 30 steps
      turn 90 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees
  note color
  stop this script
```

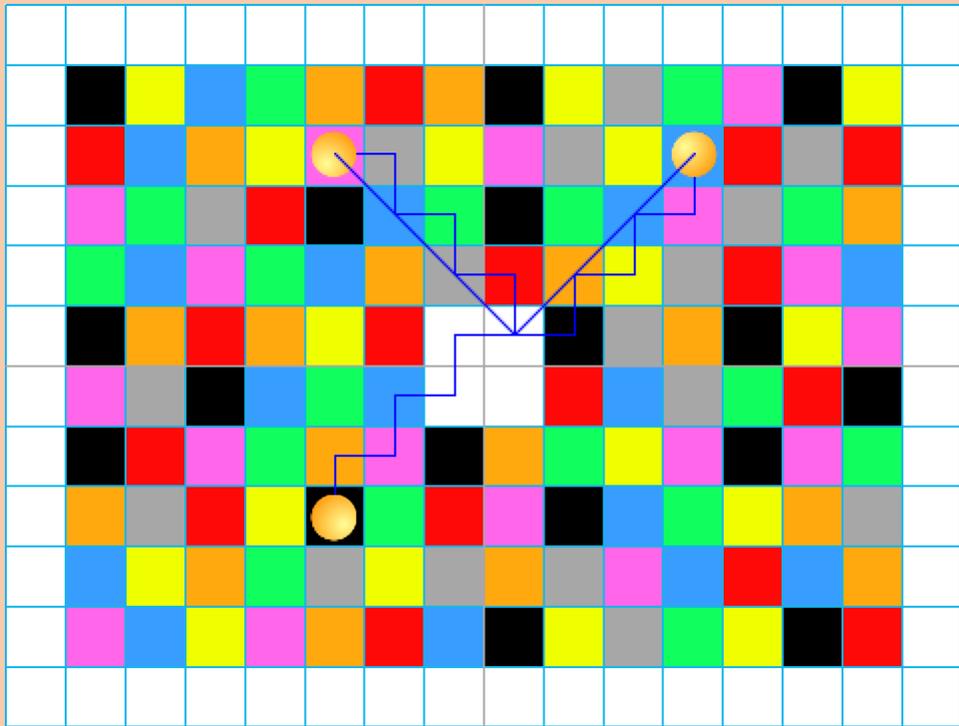
Solution

Noir – Blanc – Orange – Bleu



Solution

Bleu – Rose – Noir



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 19

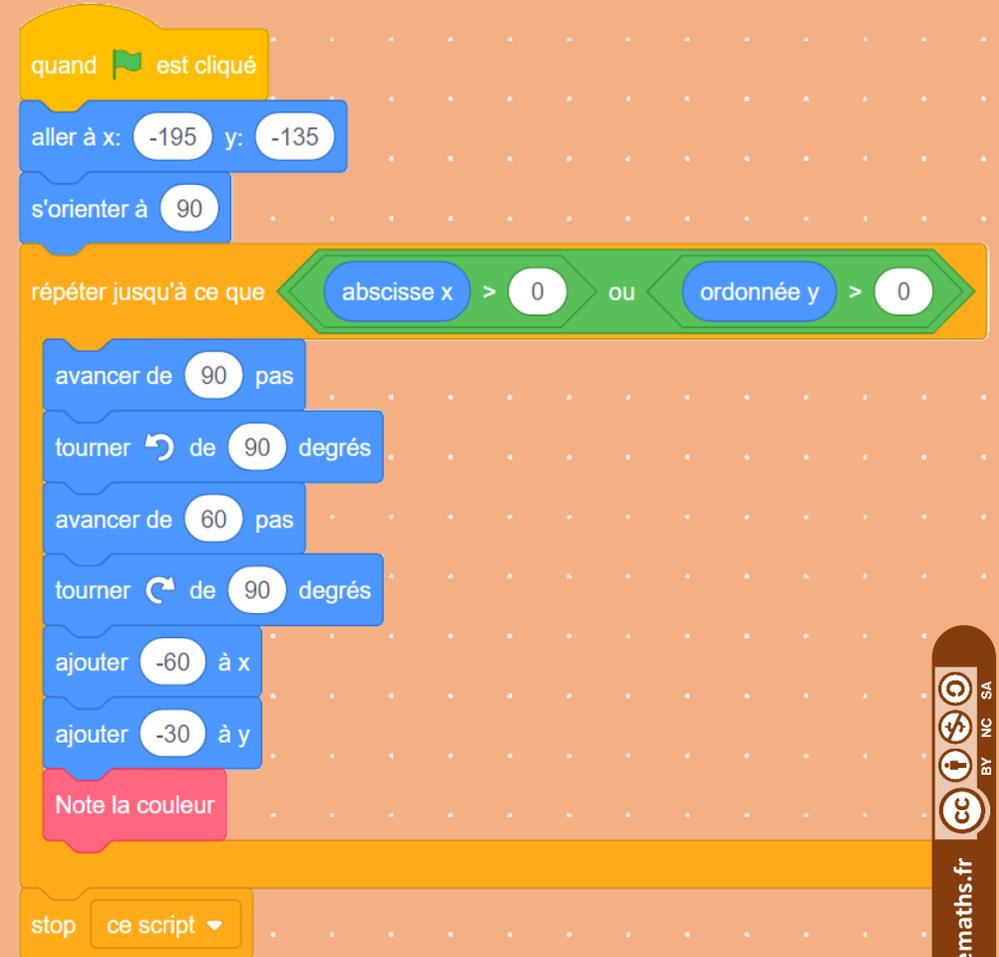


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

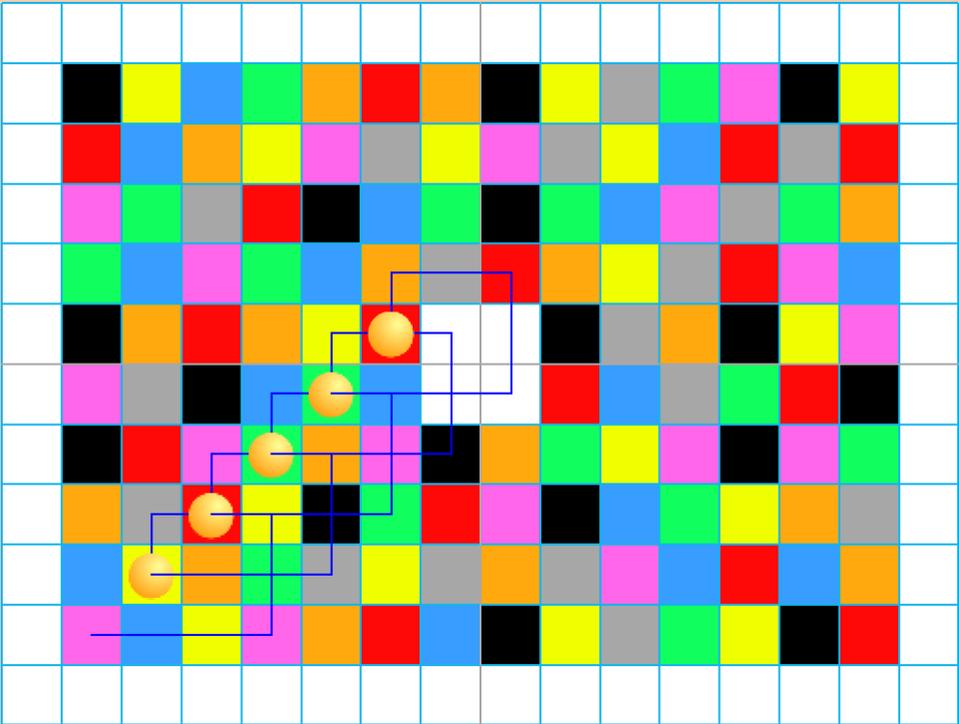
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 20



Solution

Jaune – Rouge – Vert – Vert – Rouge



Solution

Noir – Orange – Vert

