

## Interpréter un script (figures géométriques)

### Carte 11

monclasseurdemaths.fr

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



Script for Carte 11:

- 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
  - répéter 4 fois
    - avancer de 40 pas
    - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 60 pas
- stop tout

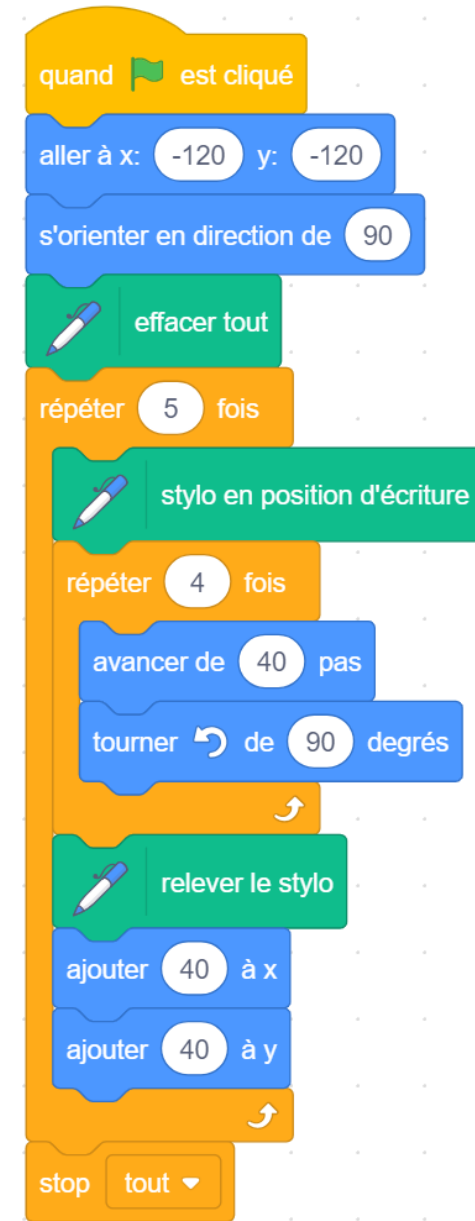


## Interpréter un script (figures géométriques)



### Carte 12

monclasseurdemaths.fr

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

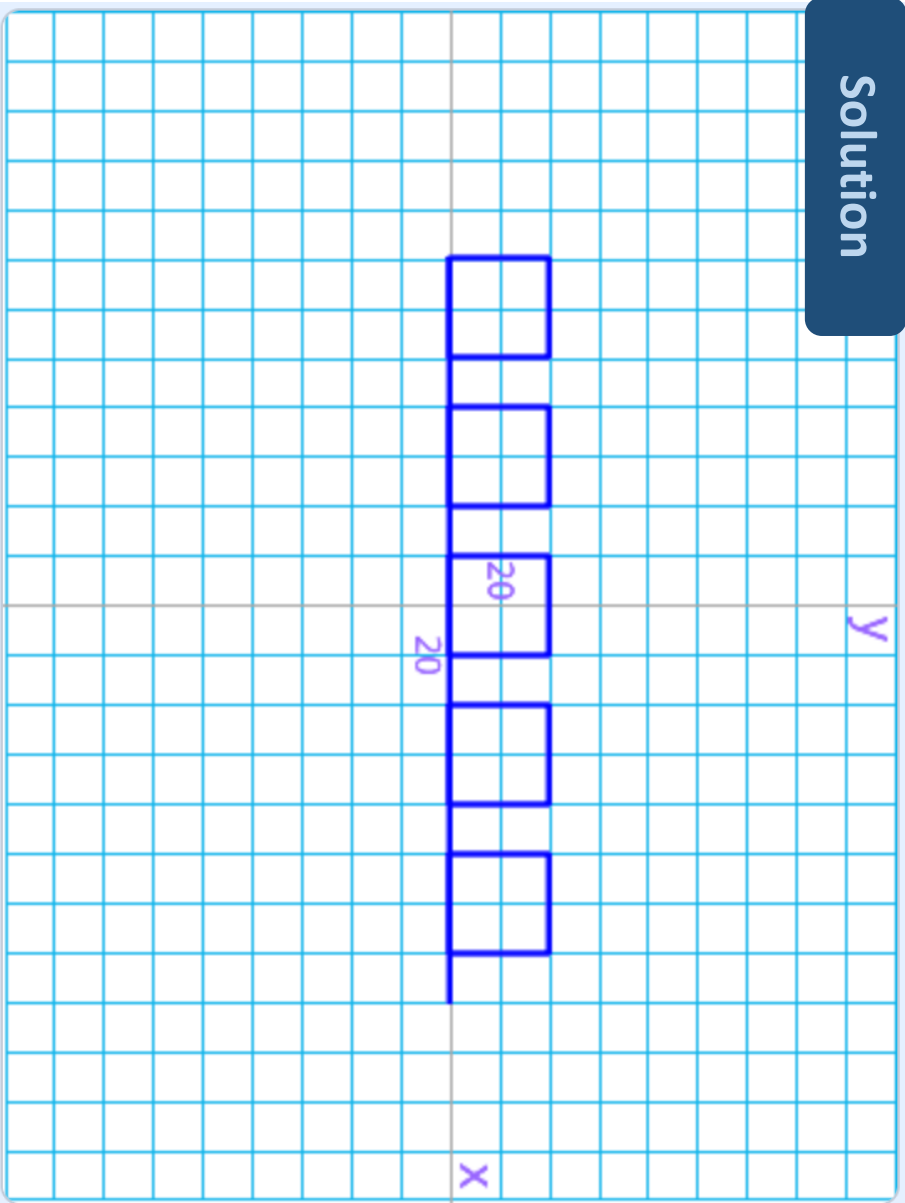


Script for Carte 12:

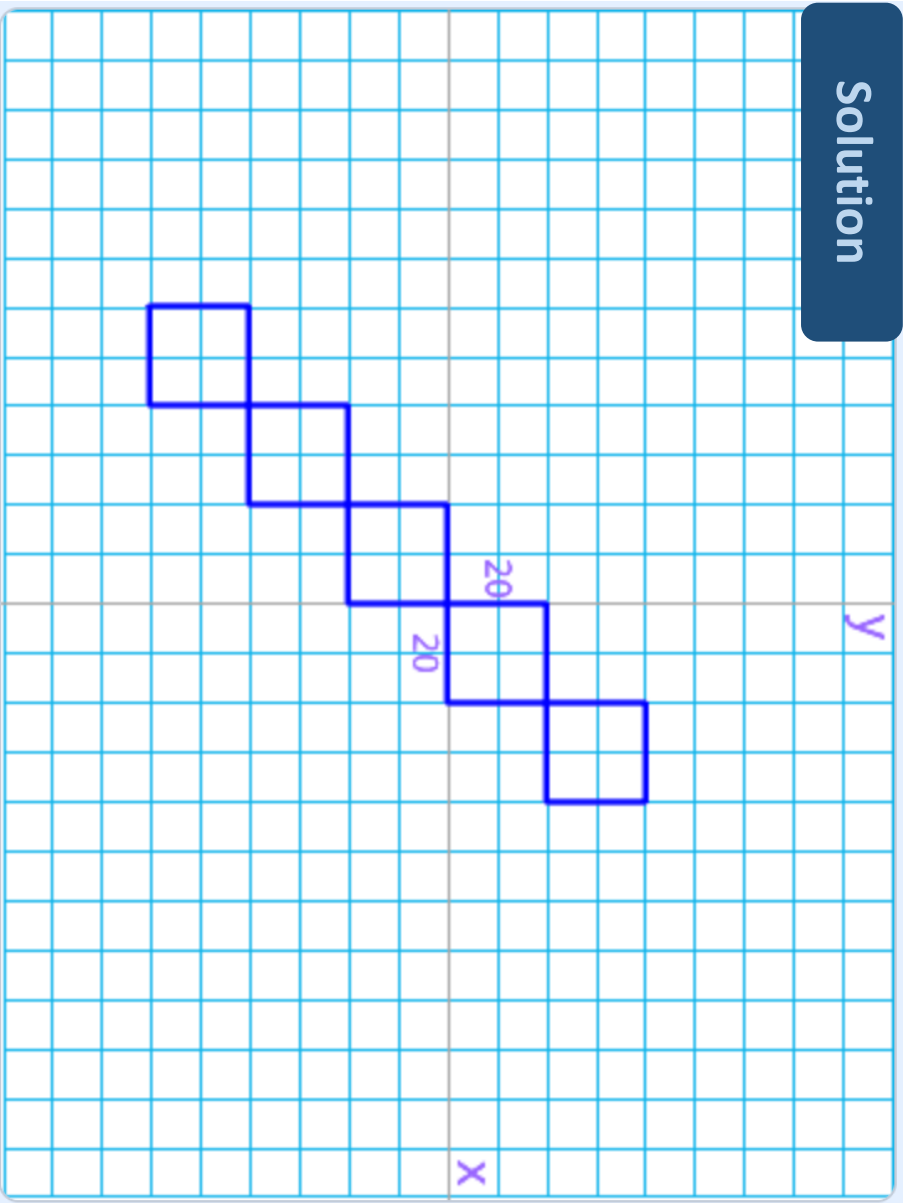
- quand  est cliqué
- aller à x: -120 y: -120
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- répéter 5 fois
  - stylo en position d'écriture
  - répéter 4 fois
    - avancer de 40 pas
    - tourner  de 90 degrés
  - relever le stylo
  - ajouter 40 à x
  - ajouter 40 à y
- stop tout



Solution



Solution



## Interpréter un script (figures géométriques)

### Carte 13

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[aller à x: -60 y: 60]
    B --> C[s'orienter en direction de 90]
    C --> D[effacer tout]
    D --> E[répéter 4 fois]
    E --> F[stylo en position d'écriture]
    F --> G[répéter 4 fois]
    G --> H[avancer de 60 pas]
    H --> I[tourner de 90 degrés]
    I --> J[avancer de 120 pas]
    J --> K[tourner de 90 degrés]
    K --> L[stop tout]
```

quand est cliqué

aller à x: -60 y: 60

s'orienter en direction de 90

effacer tout

répéter 4 fois

stylo en position d'écriture

répéter 4 fois

avancer de 60 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 120 pas

tourner de 90 degrés

stop tout



## Interpréter un script (figures géométriques)

### Carte 14

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[aller à x: 0 y: 0]
    B --> C[s'orienter en direction de 90]
    C --> D[effacer tout]
    D --> E[stylo en position d'écriture]
    E --> F[répéter 4 fois]
    F --> G[répéter 4 fois]
    G --> H[avancer de 100 pas]
    H --> I[tourner de 90 degrés]
    I --> J[tourner de 90 degrés]
    J --> K[stop tout]
```

quand est cliqué

aller à x: 0 y: 0

s'orienter en direction de 90

effacer tout

stylo en position d'écriture

répéter 4 fois

répéter 4 fois

avancer de 100 pas

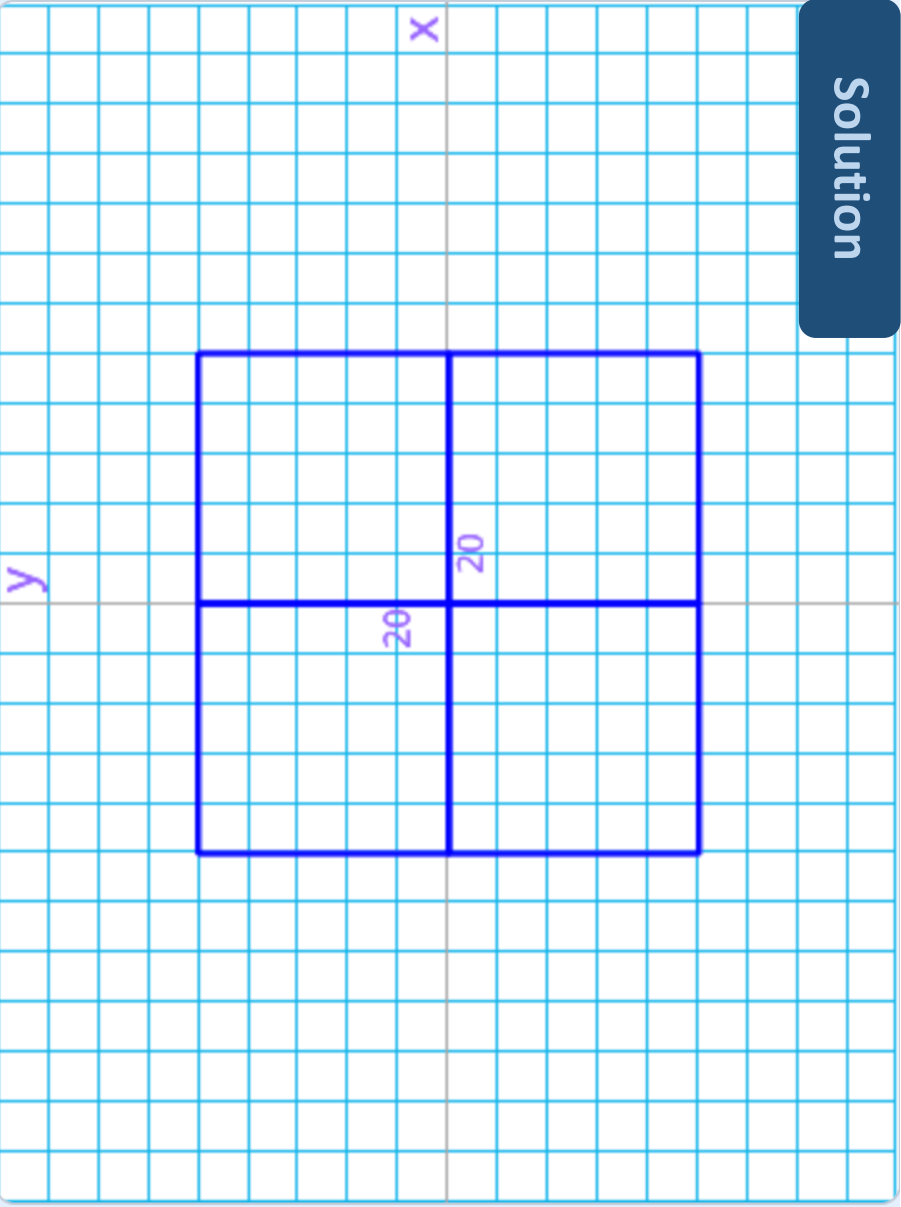
tourner de 90 degrés

tourner de 90 degrés

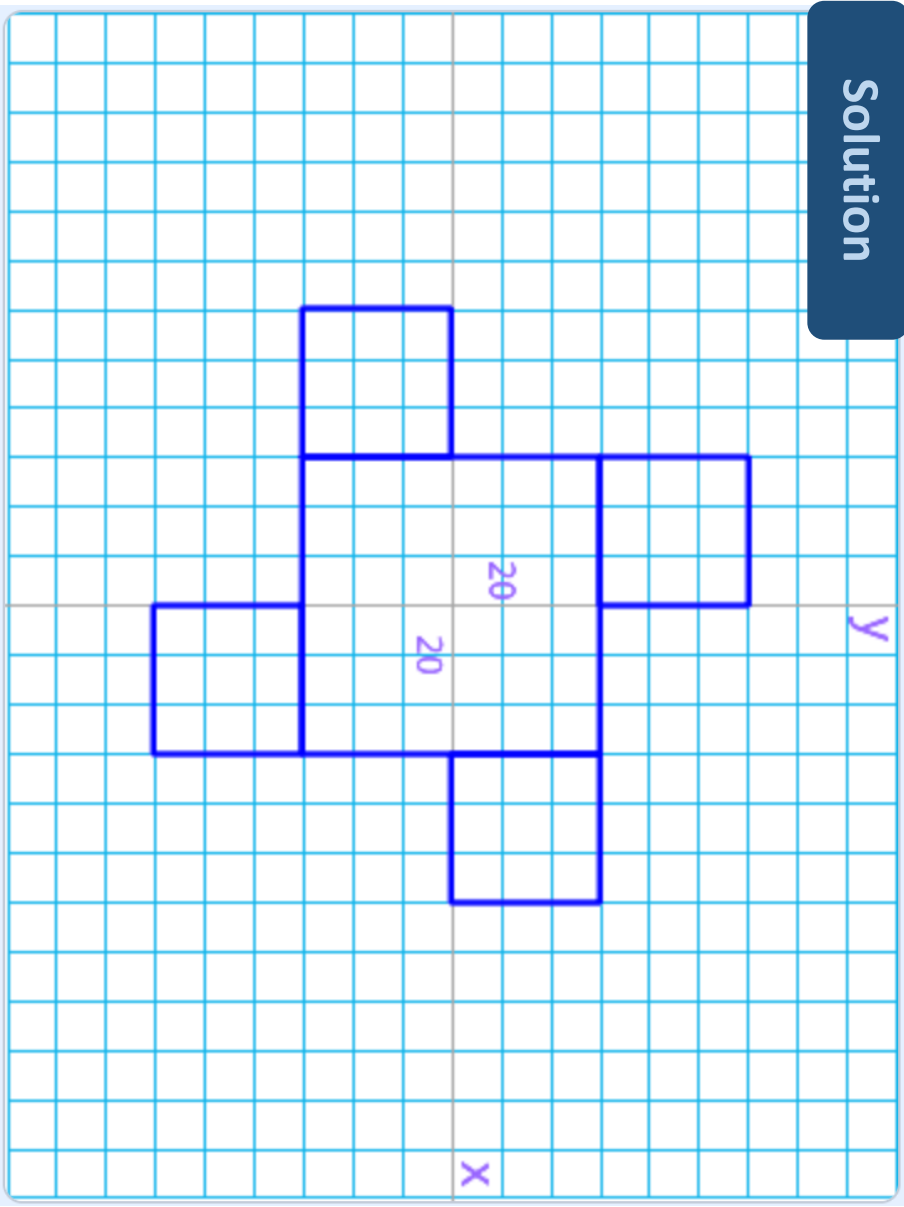
stop tout



Solution



Solution



## Interpréter un script (figures géométriques)

### Carte 15

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: 40 y: 40
  s'orienter en direction de 90
  effacer tout
  répéter 4 fois
    stylo en position d'écriture
    répéter 4 fois
      avancer de 100 pas
      tourner de 90 degrés
    relever le stylo
    tourner de 90 degrés
    avancer de 80 pas
  stop tout
```



## Interpréter un script (figures géométriques)

### Carte 16

monclasseurdemaths.fr

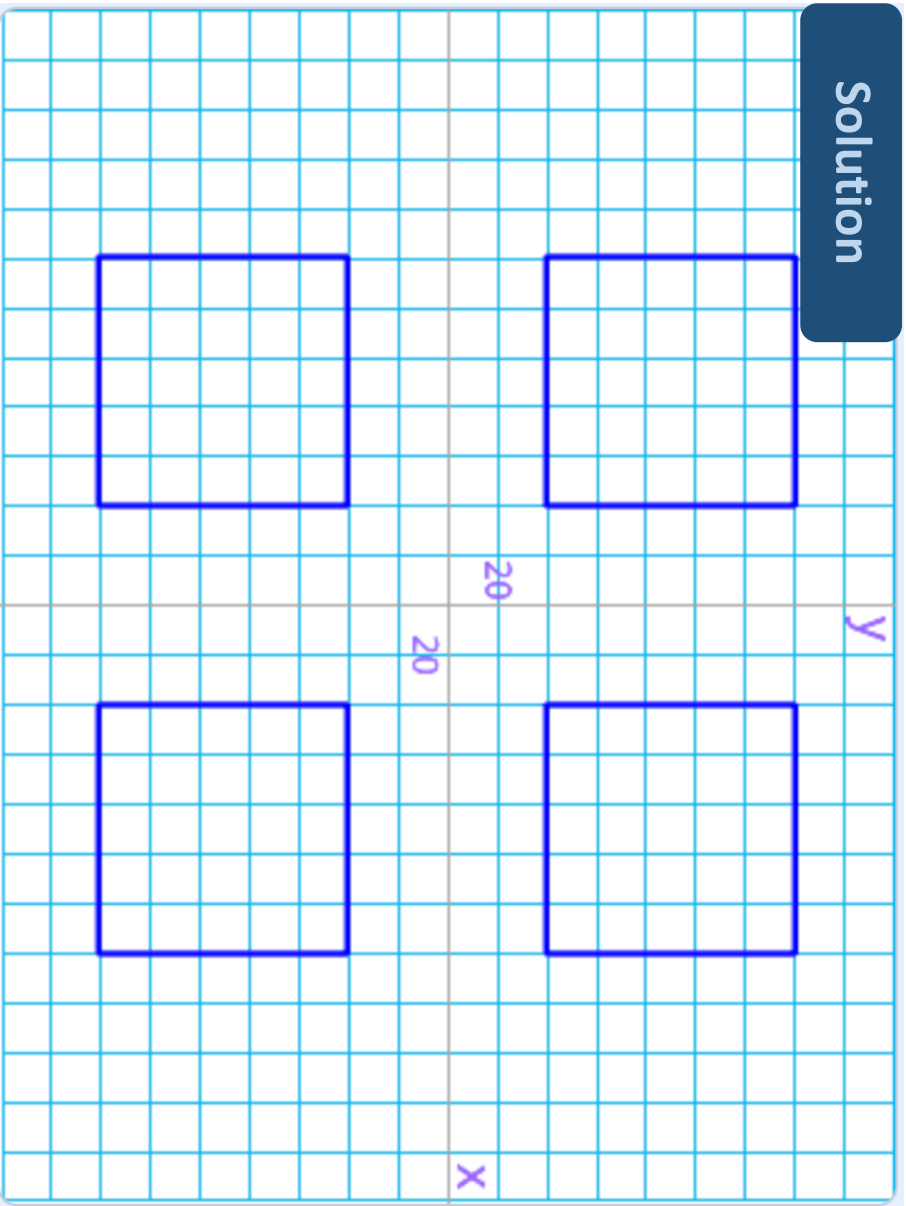
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.  
Respecte bien les positions et dimensions.



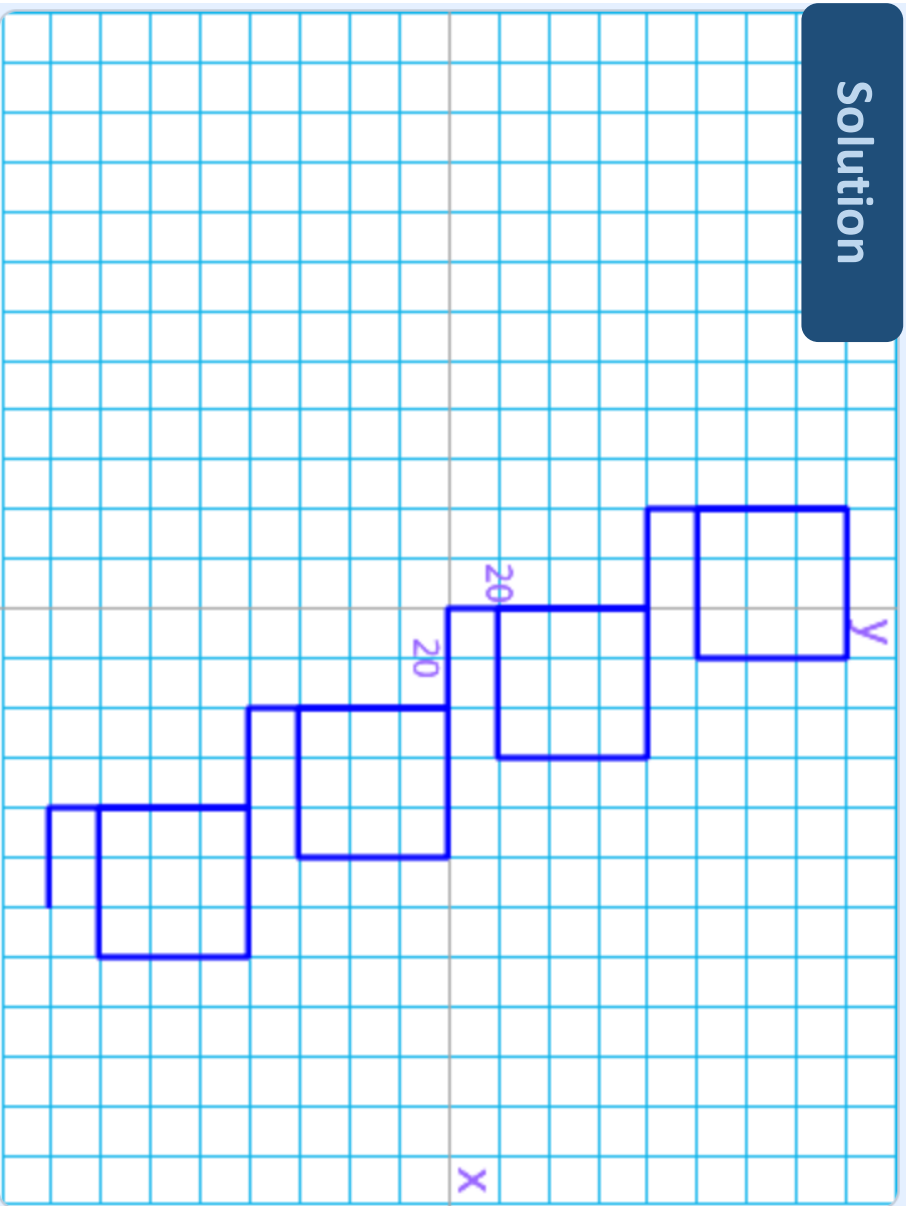
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -40 y: 160
  s'orienter en direction de 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 4 fois
    répéter 4 fois
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
    tourner de 90 degrés
    avancer de 80 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 40 pas
  stop tout
```



Solution



Solution

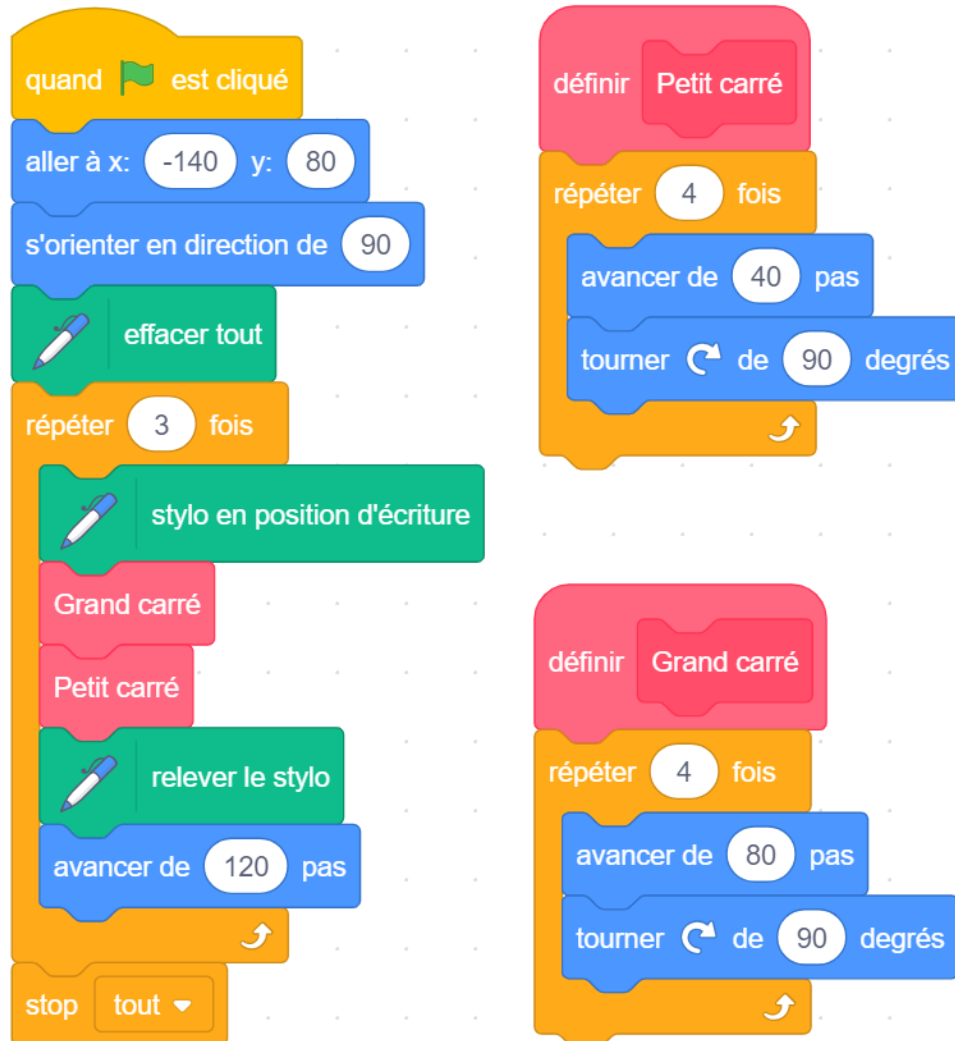


# Interpréter un script (figures géométriques)


## Carte 17

monclasseurdemaths.fr

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



Script for Carte 17:

- quand  est cliqué
- aller à x: -140 y: 80
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- répéter 3 fois
  - stylo en position d'écriture
  - Grand carré
  - Petit carré
  - relever le stylo
  - avancer de 120 pas
- stop tout

Script for drawing the shapes:

- définir Petit carré
- répéter 4 fois
  - avancer de 40 pas
  - tourner de 90 degrés
- définir Grand carré
- répéter 4 fois
  - avancer de 80 pas
  - tourner de 90 degrés

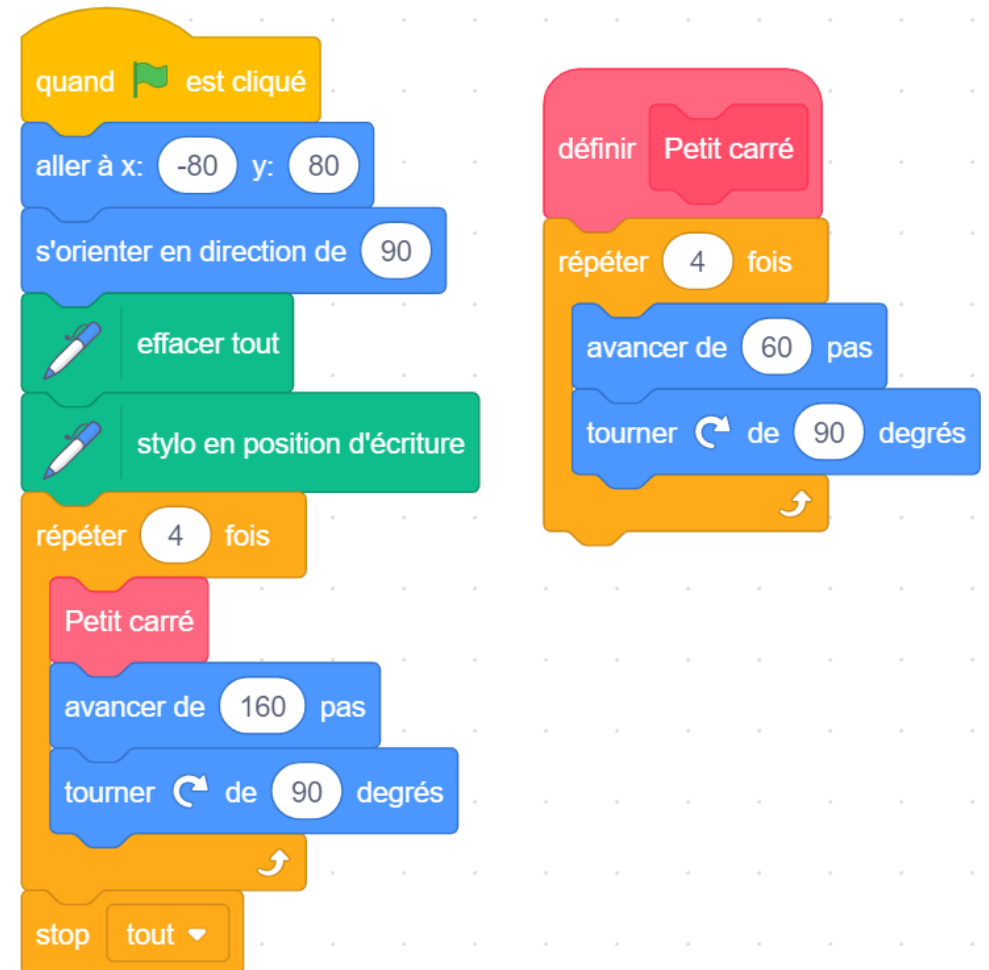


# Interpréter un script (figures géométriques)


## Carte 18

monclasseurdemaths.fr

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



Script for Carte 18:

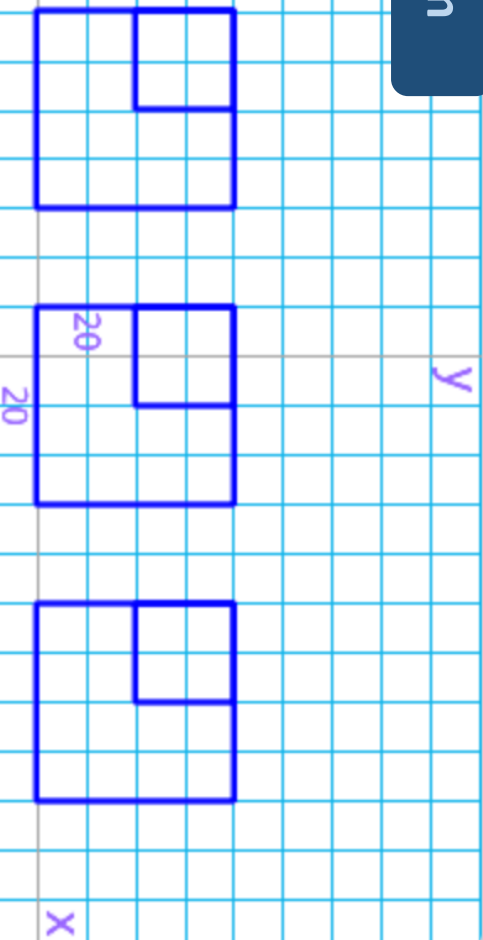
- quand  est cliqué
- aller à x: -80 y: 80
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
  - Petit carré
  - avancer de 160 pas
  - tourner de 90 degrés
- stop tout

Script for drawing the shapes:

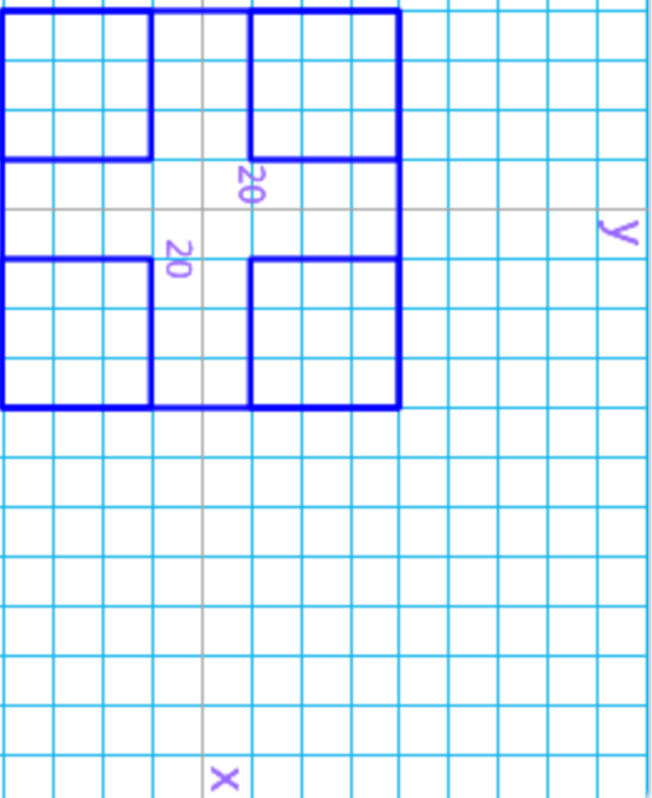
- définir Petit carré
- répéter 4 fois
  - avancer de 60 pas
  - tourner de 90 degrés



Solution



Solution



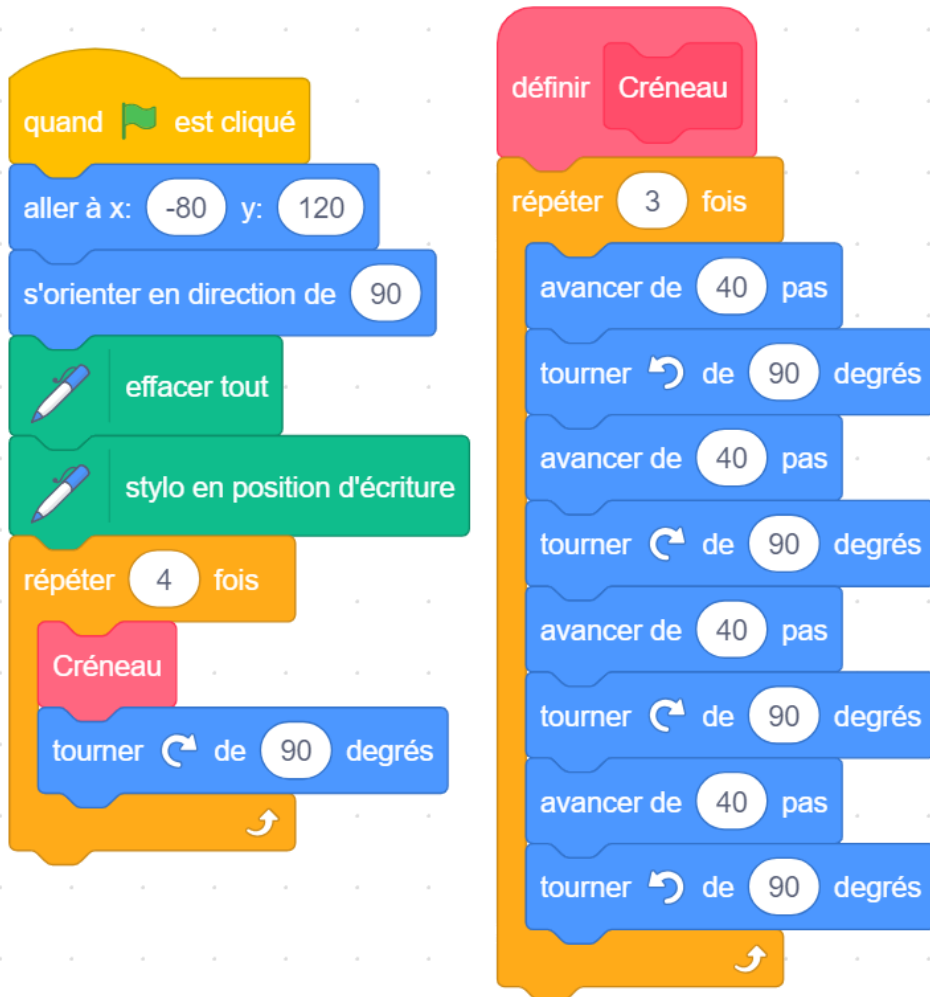


# Interpréter un script (figures géométriques)







## Carte 19

monclasseurdemaths.fr

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



Script for Carte 19:

- quand  est cliqué
- aller à x: -80 y: 120
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
  - Créneau
  - tourner  de 90 degrés
- 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 40 pas
  - tourner  de 90 degrés

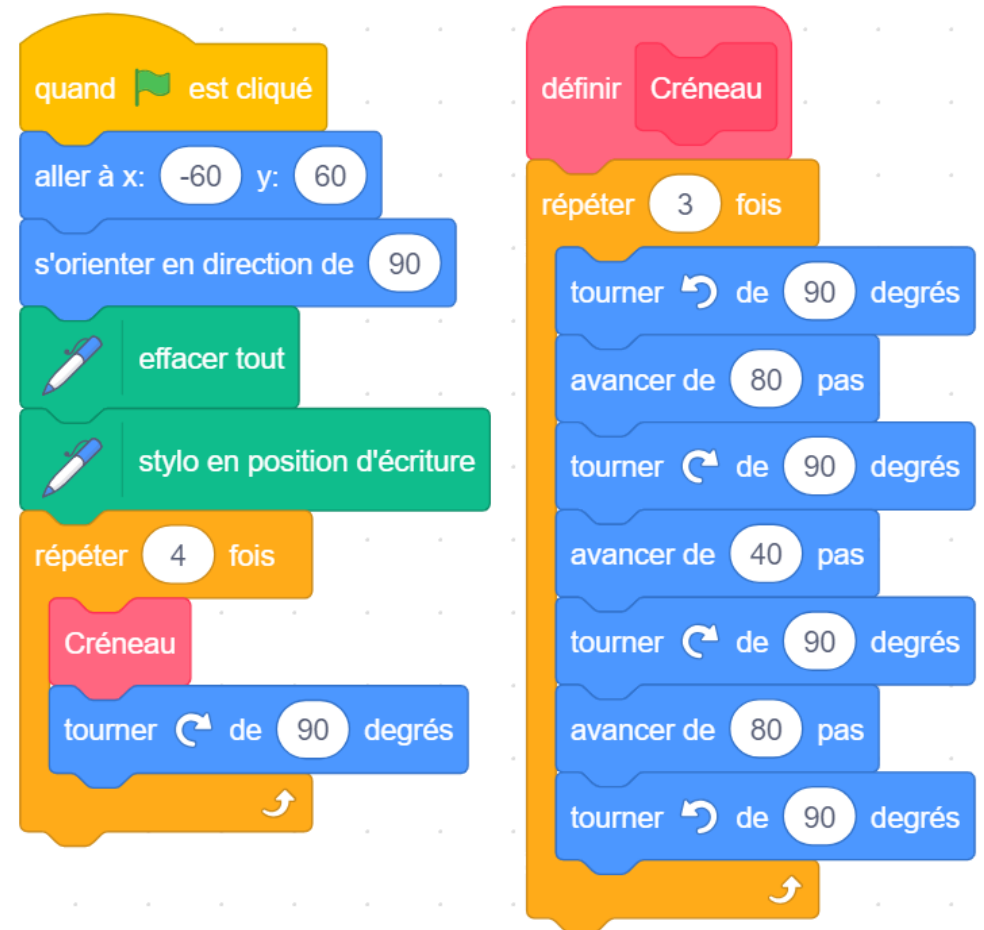


# Interpréter un script (figures géométriques)







## Carte 20

monclasseurdemaths.fr

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

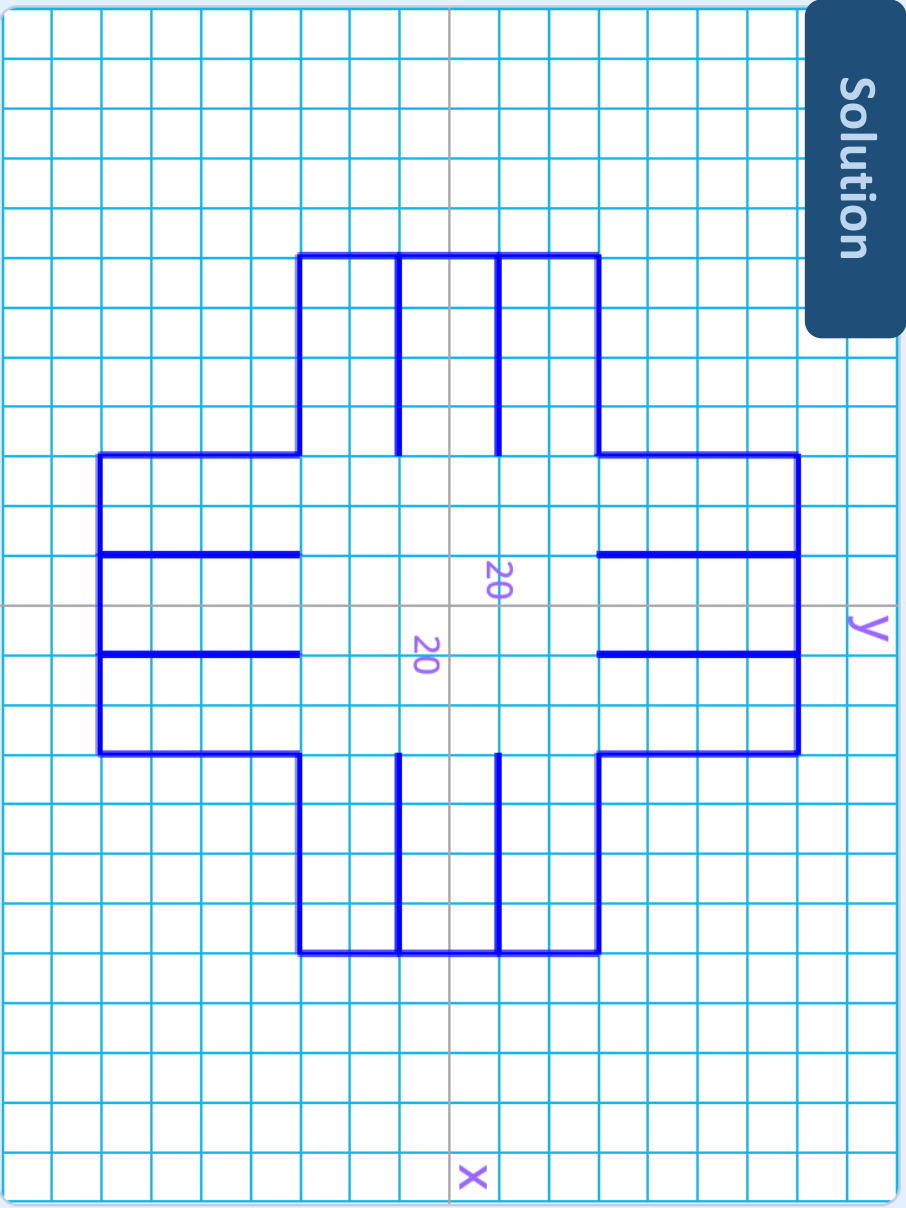


Script for Carte 20:

- quand  est cliqué
- aller à x: -60 y: 60
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
  - Créneau
  - tourner  de 90 degrés
- répéter 3 fois
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 80 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 40 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 80 pas
  - tourner  de 90 degrés



Solution



Solution

