

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

## Carte 1

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 45 y: -15
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [rouge] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
  Note la couleur
stop ce script
```

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

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

## Carte 2

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -105 y: 45
  s'orienter à 180
  répéter 6 fois
    si couleur [jaune] touchée ? alors
      avancer de 90 pas
      Note la couleur
    sinon
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
  Note la couleur
stop ce script
```

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

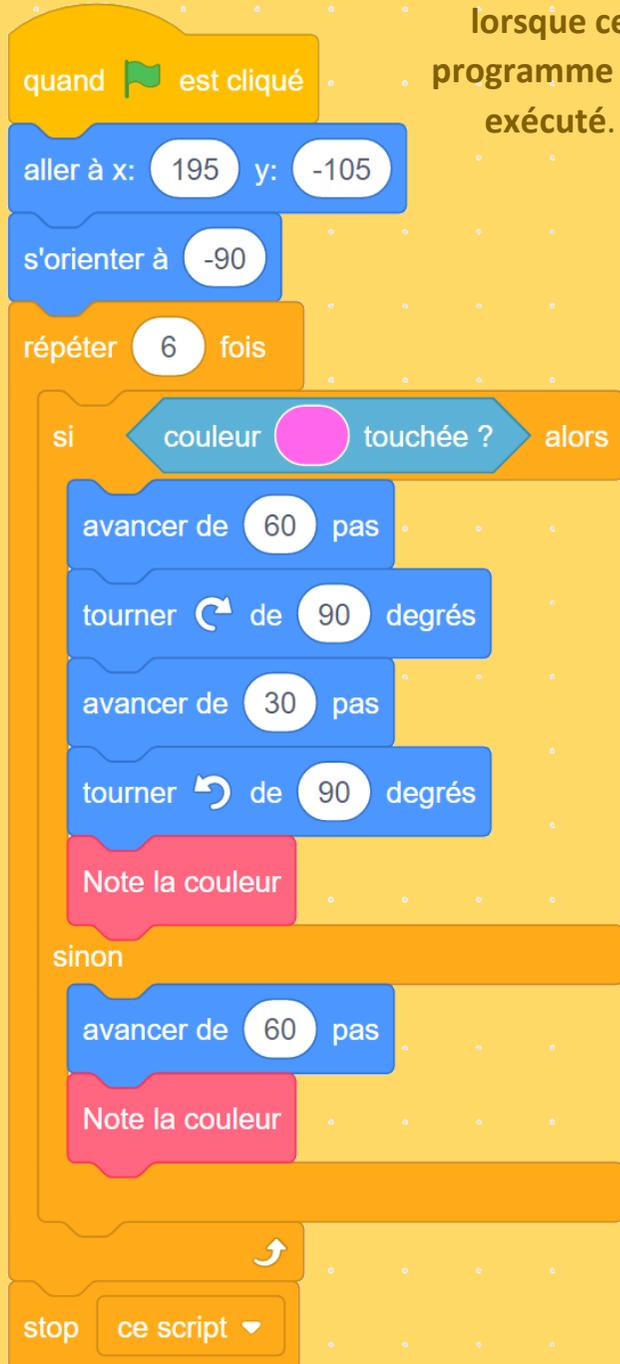


# Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

## Carte 3



Scratch script for Carte 3:

- quand  est cliqué
- aller à x: 195 y: -105
- s'orienter à -90
- répéter 6 fois
  - si couleur  touchée ? alors
    - avancer de 60 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - avancer de 30 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - Note la couleur
  - sinon
    - avancer de 60 pas
    - Note la couleur

- stop ce script

# Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

## Carte 4



Scratch script for Carte 4:

- quand  est cliqué
- aller à x: -45 y: 15
- s'orienter à -90
- répéter 6 fois
  - si couleur  touchée ? alors
    - avancer de 90 pas
    - Note la couleur
  - sinon
    - avancer de 30 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - avancer de 60 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - Note la couleur

- stop ce script



# Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

## Carte 5

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -165 y: -135
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [rouge] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 30 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

# Instructions conditionnelles

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

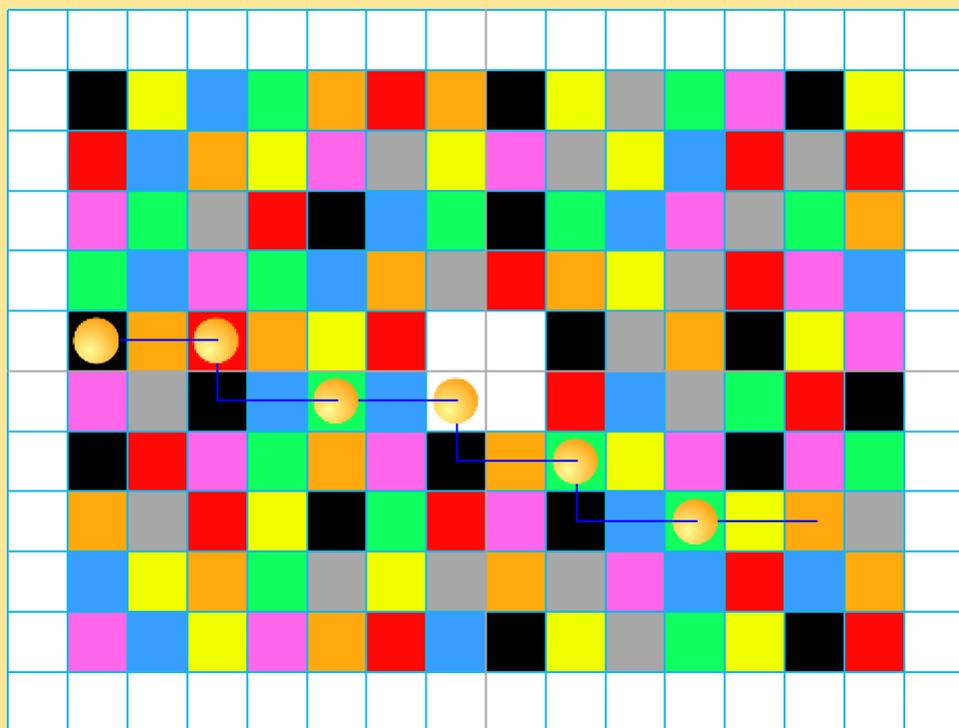
Note la couleur

## Carte 6

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 165 y: -75
  s'orienter à -90
  répéter 6 fois
    si couleur [vert] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

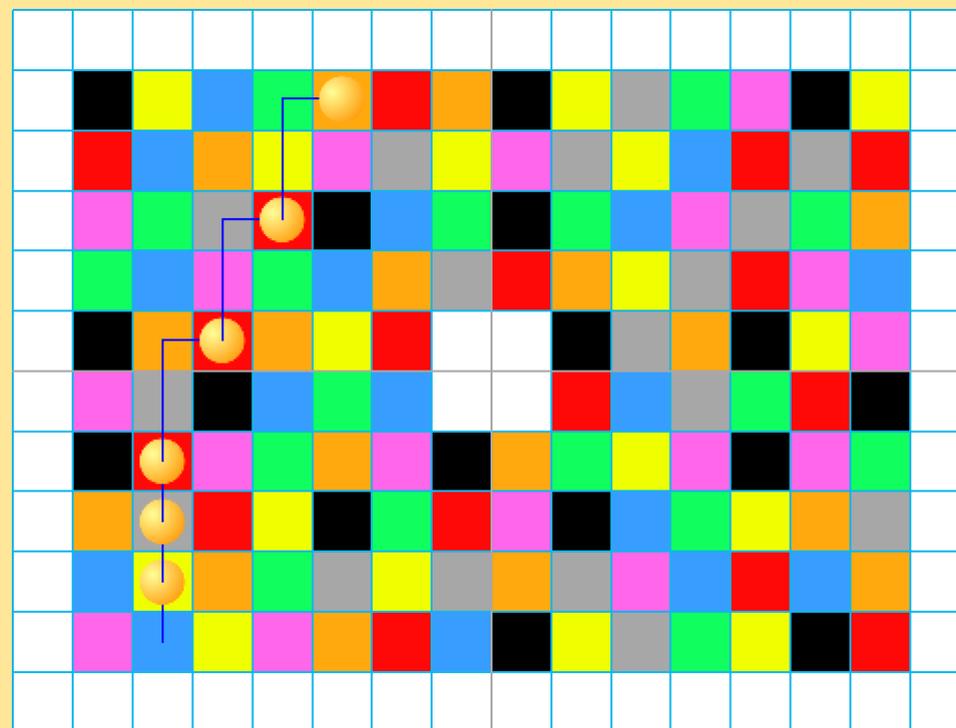
Solution

Vert – Vert – Blanc – Vert – Rouge – Noir



Solution

Jaune – Gris – Rouge – Rouge – Rouge – Orange



# Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

## Carte 7

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 15 y: -15
  s'orienter à 180
  répéter 6 fois
    si couleur [ ] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
    sinon
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

# Instructions conditionnelles

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

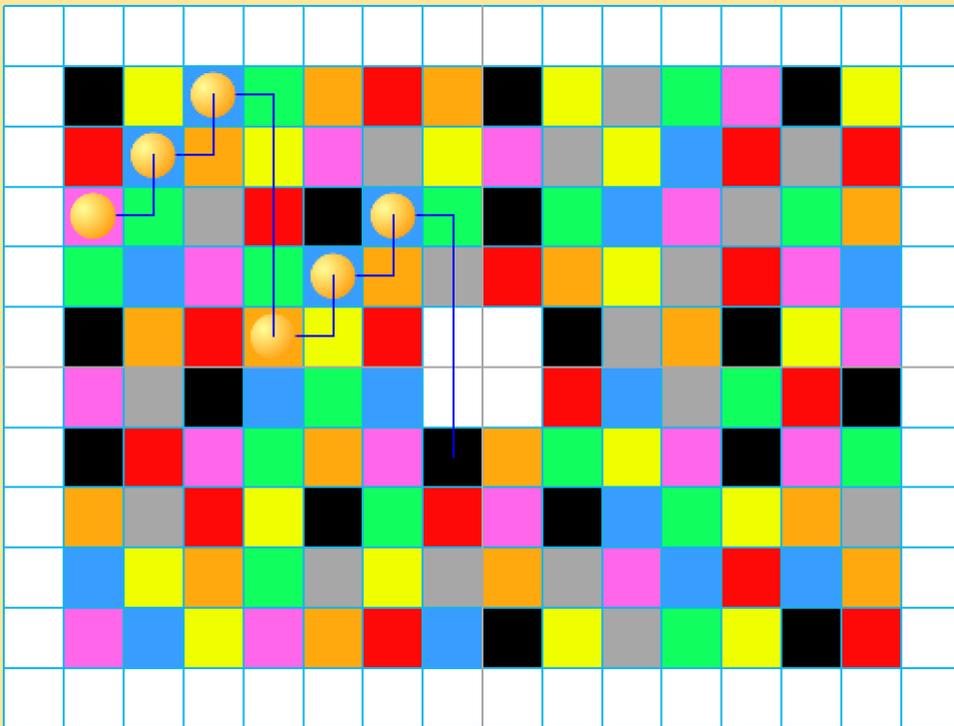
Note la couleur

## Carte 8

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -15 y: -45
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [ ] touchée ? alors
      ajouter -30 à y
      ajouter -30 à x
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 120 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
  stop ce script
```

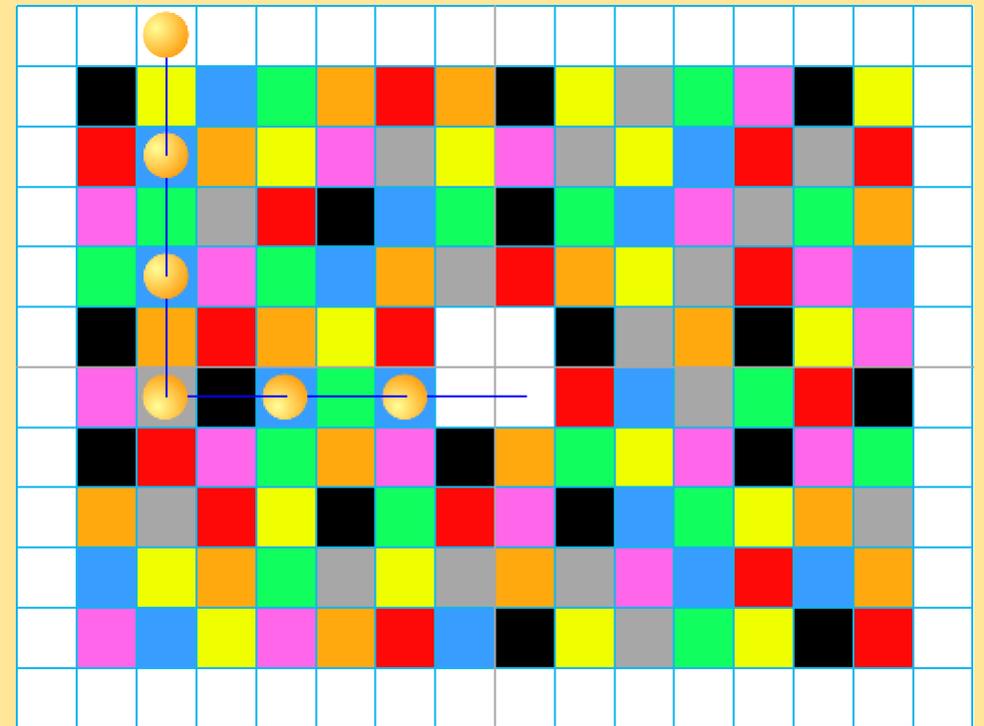
Solution

Bleu – Bleu – Orange – Bleu – Bleu – Rose



Solution

Bleu – Bleu – Gris – Bleu – Bleu – Blanc



# Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 9



Scratch script for Carte 9:

- quand  est cliqué
- aller à x: 135 y: 15
- s'orienter à 90
- répéter 6 fois
  - si couleur  touchée ? alors
    - ajouter -30 à x
    - ajouter -30 à y
    - Note la couleur
  - sinon
    - avancer de 30 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - avancer de 90 pas
    - Note la couleur
- stop ce script

# Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 10

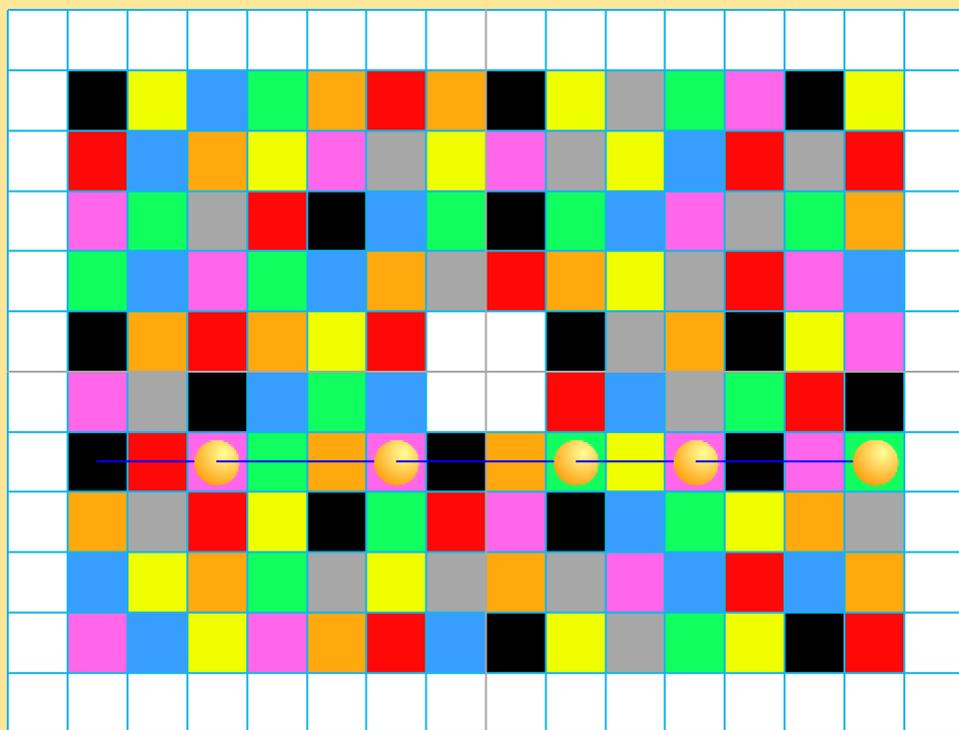


Scratch script for Carte 10:

- quand  est cliqué
- relever le stylo 
- aller à x: -195 y: -45
- s'orienter à 90
- stylo en position d'écriture 
- répéter 5 fois
  - si couleur  touchée ? alors
    - avancer de 90 pas
    - Note la couleur
  - sinon
    - avancer de 60 pas
    - Note la couleur
- stop ce script

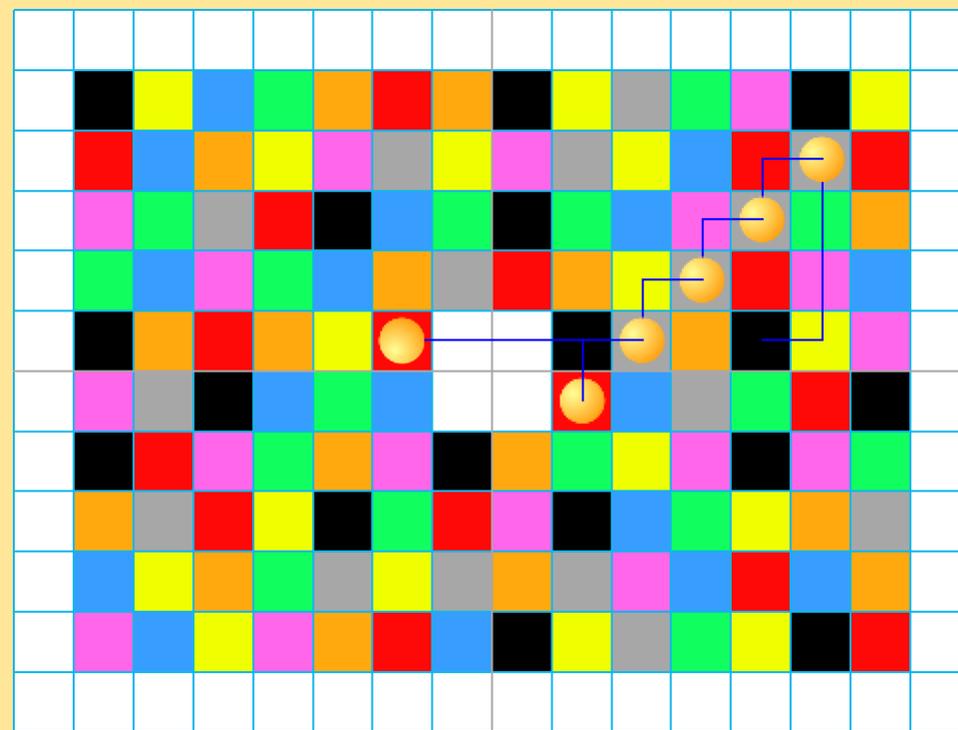
Solution

Rose – Rose – Vert – Rose – Vert



Solution

Gris – Gris – Gris – Gris – Rouge – Rouge



# Instructions conditionnelles

Note la couleur

## Carte 11

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -45 y: 105
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [rouge] touchée ? alors
      avancer de 90 pas
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 30 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.

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

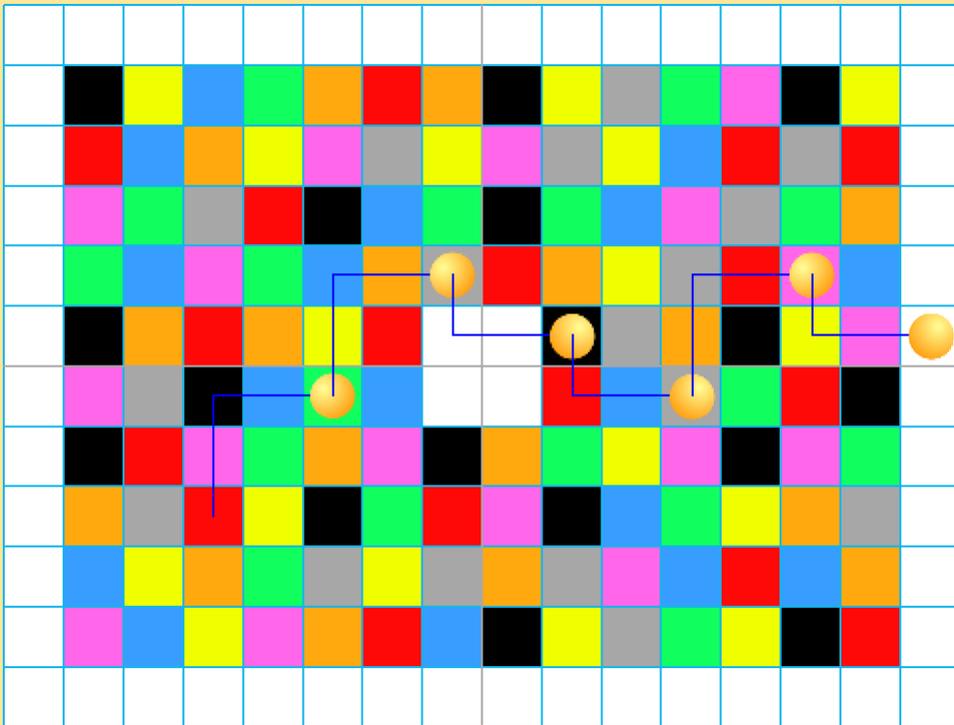
## Carte 12

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -135 y: -75
  répéter 6 fois
    si ordonnée y < 0 alors
      s'orienter à 0
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
    sinon
      s'orienter à 180
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

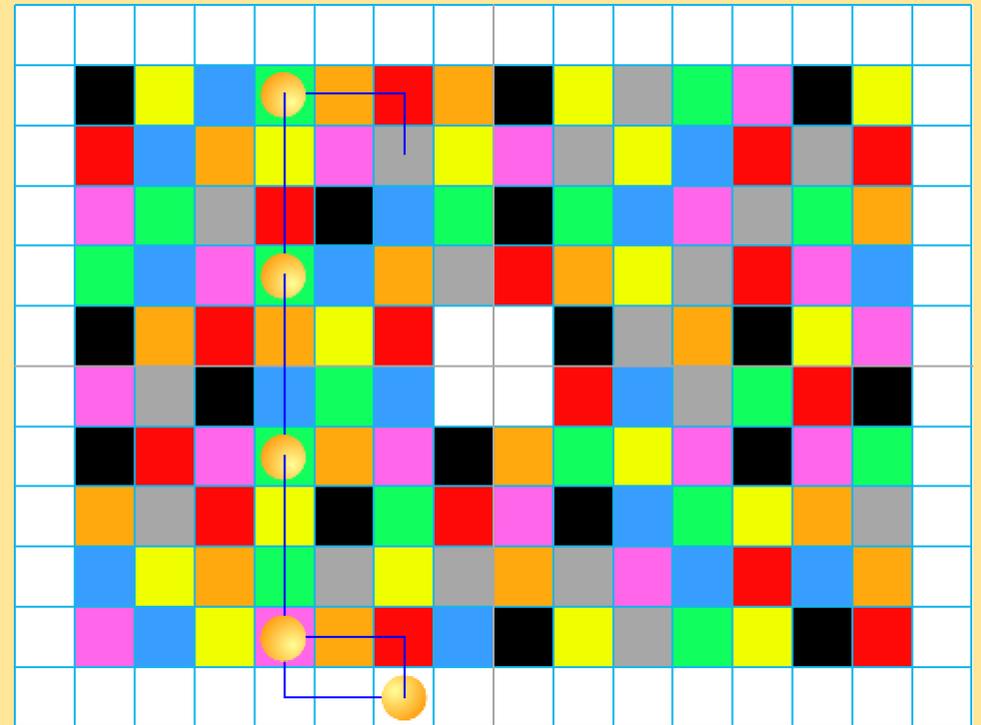
Solution

Vert – Gris – Noir – Gris – Rose – Blanc



Solution

Vert – Vert – Vert – Rose – Blanc – Rose



# Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

## Carte 13

```
graph TD
    Start[quand est cliqué] --> Move[aller à x: -135 y: -75]
    Move --> Repeat[ répéter 6 fois ]
    Repeat --> If{si oronnée y < 0 ou abscisse x < 0 alors}
    If --> S0[s'orienter à 0]
    S0 --> A60[avancer de 60 pas]
    A60 --> T90R[tourner de 90 degrés]
    T90R --> A60[avancer de 60 pas]
    A60 --> T90L[tourner de 90 degrés]
    T90L --> N1[Note la couleur]
    N1 --> Else[sinon]
    Else --> S180[s'orienter à 180]
    S180 --> A30[avancer de 30 pas]
    A30 --> T90R2[tourner de 90 degrés]
    T90R2 --> A60[avancer de 60 pas]
    A60 --> N2[Note la couleur]
    N2 --> End[stop ce script]
```

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

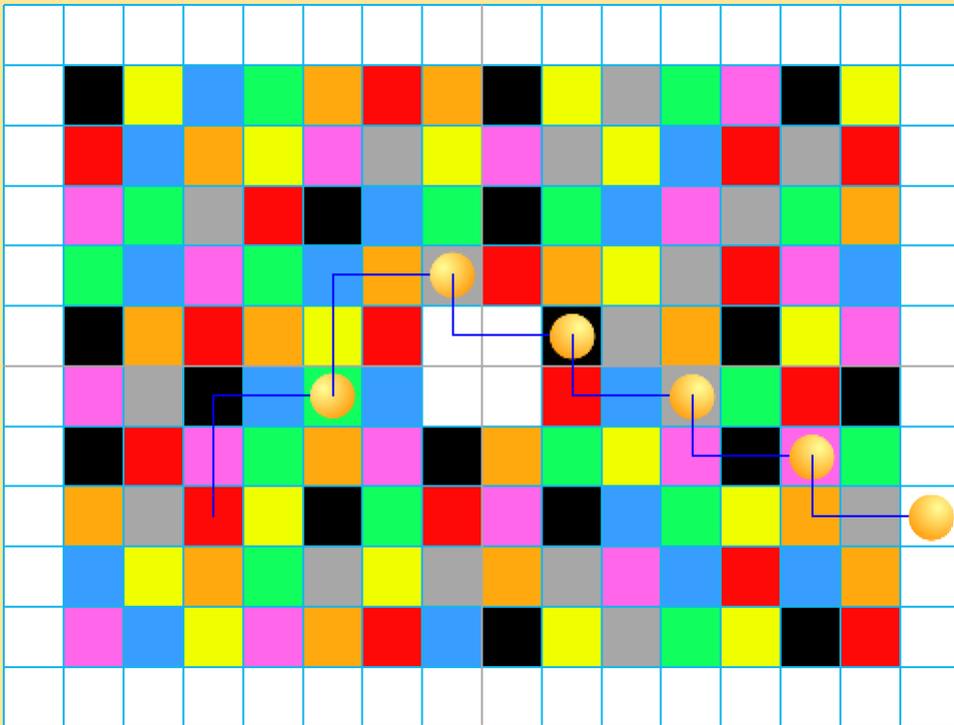
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

## Carte 14

```
graph TD
    Start[quand est cliqué] --> Move[aller à x: -135 y: -75]
    Move --> Repeat[ répéter 6 fois ]
    Repeat --> If{si oronnée y < 0 et abscisse x < 0 alors}
    If --> S0[s'orienter à 0]
    S0 --> A60[avancer de 60 pas]
    A60 --> T90R[tourner de 90 degrés]
    T90R --> A60[avancer de 60 pas]
    A60 --> T90L[tourner de 90 degrés]
    T90L --> N1[Note la couleur]
    N1 --> Else[sinon]
    Else --> S180[s'orienter à 180]
    S180 --> A30[avancer de 30 pas]
    A30 --> T90R2[tourner de 90 degrés]
    T90R2 --> A60[avancer de 60 pas]
    A60 --> N2[Note la couleur]
    N2 --> End[stop ce script]
```

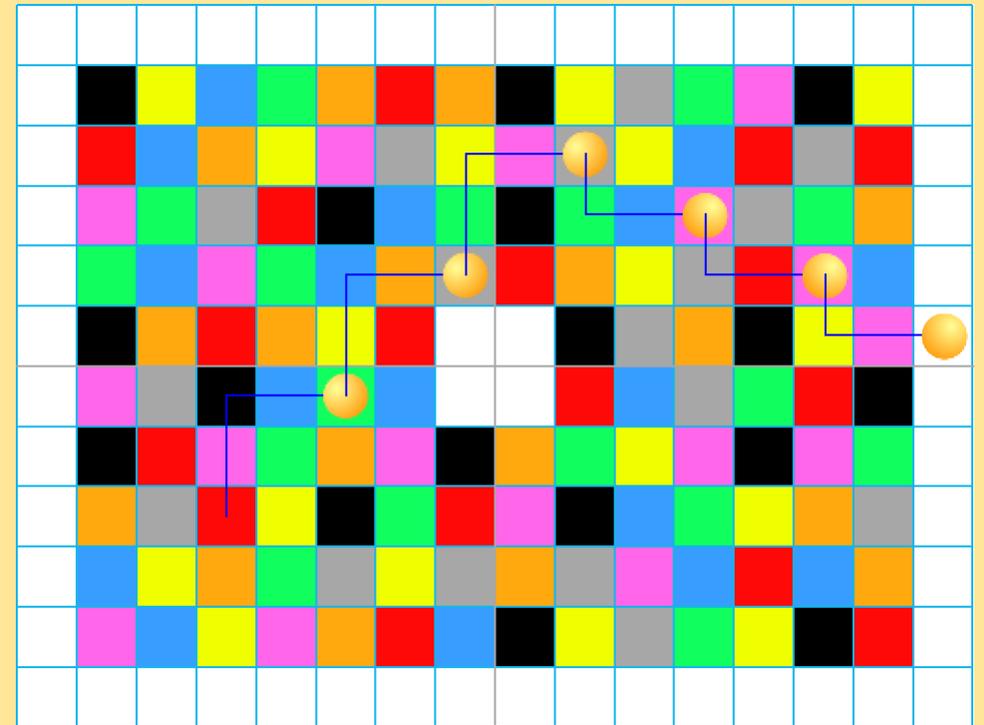
Solution

Vert – Gris – Noir – Gris – Rose – Blanc



Solution

Vert – Gris – Gris – Rose – Rose – Blanc



# Instructions conditionnelles

Note la couleur

## Carte 15

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 195 y: 105
  répéter 6 fois
    si (abscisse x > 0) alors
      s'orienter à -90
      avancer de 90 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      Note la couleur
    sinon
      ajouter 90 à x
      ajouter -30 à y
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

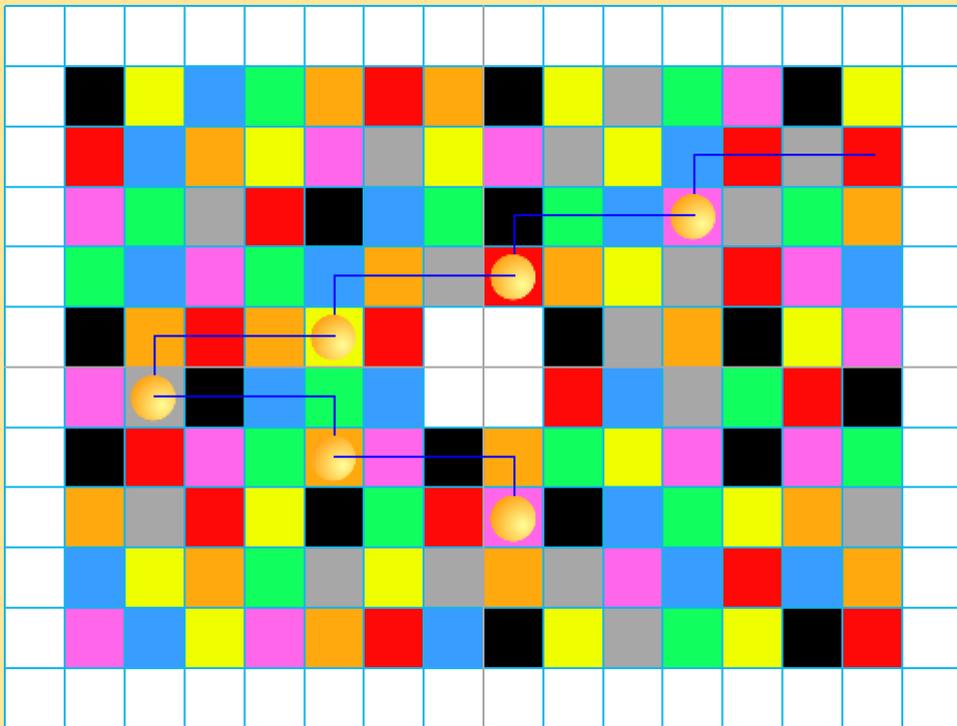
## Carte 16

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 195 y: 105
  répéter 6 fois
    si (ordonnée y > 0) alors
      s'orienter à -90
      avancer de 90 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      Note la couleur
    sinon
      ajouter 90 à x
      ajouter -30 à y
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

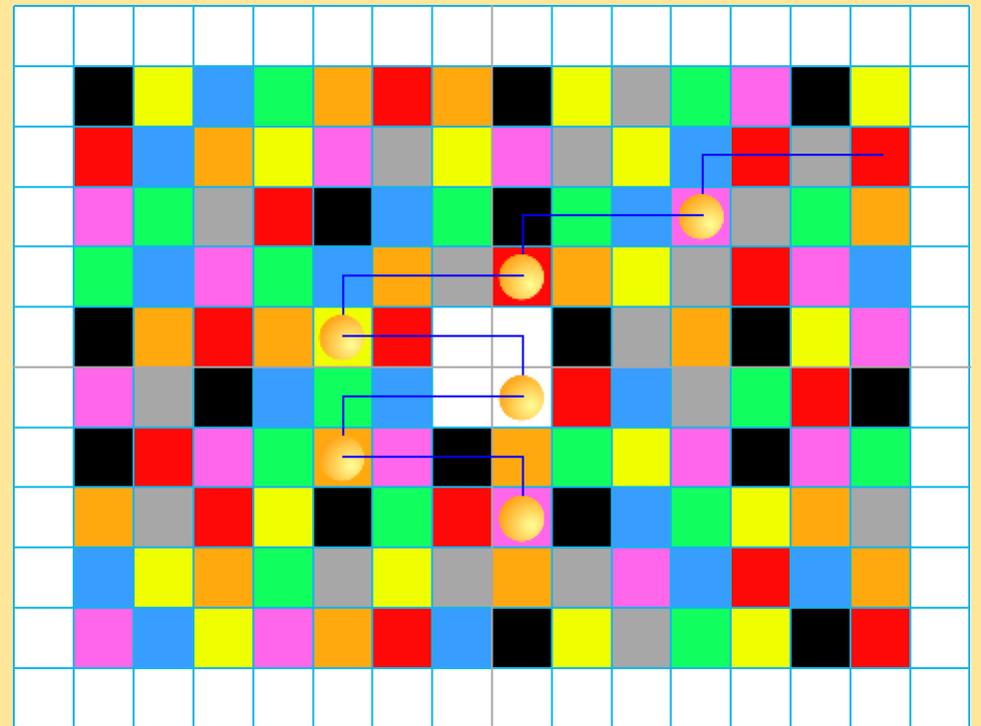
Solution

Rose – Rouge – Jaune – Gris – Orange – Rose



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Orange – Rose

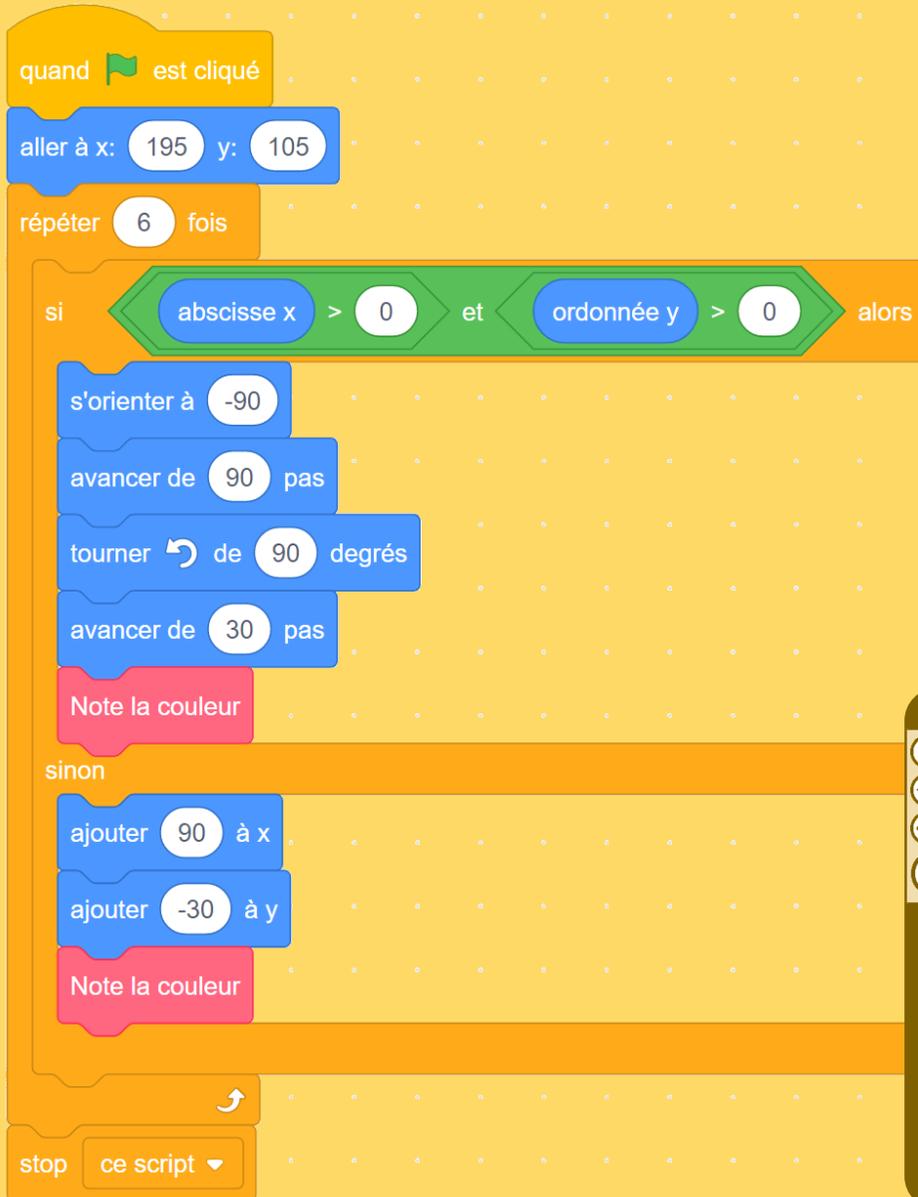


# Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

## Carte 17



Scratch script for Carte 17:

- quand le drapeau est cliqué
- aller à x: 195 y: 105
- répéter 6 fois
  - si  $\text{abscisse } x > 0$  et  $\text{ordonnée } y > 0$  alors
    - s'orienter à -90
    - avancer de 90 pas
    - tourner de 90 degrés
    - avancer de 30 pas
    - Note la couleur
  - sinon
    - ajouter 90 à x
    - ajouter -30 à y
    - Note la couleur
- stop ce script

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

## Carte 18

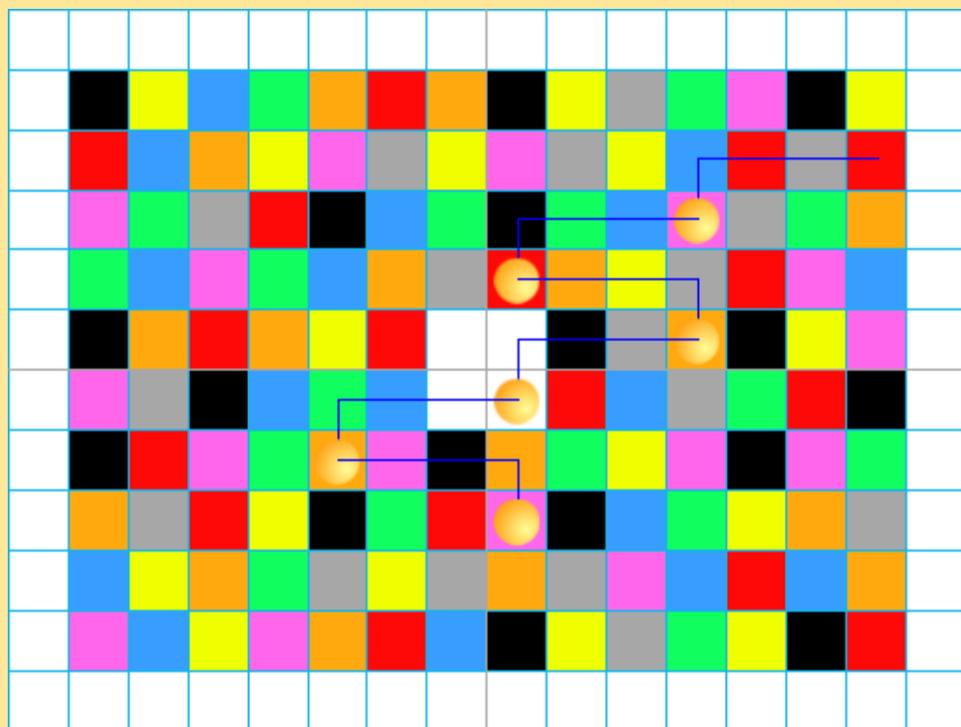


Scratch script for Carte 18:

- quand le drapeau est cliqué
- aller à x: 195 y: 105
- répéter 6 fois
  - si  $\text{abscisse } x > \text{ordonnée } y$  alors
    - s'orienter à -90
    - avancer de 90 pas
    - tourner de 90 degrés
    - avancer de 30 pas
    - Note la couleur
  - sinon
    - ajouter 90 à x
    - ajouter -30 à y
    - Note la couleur
- stop ce script

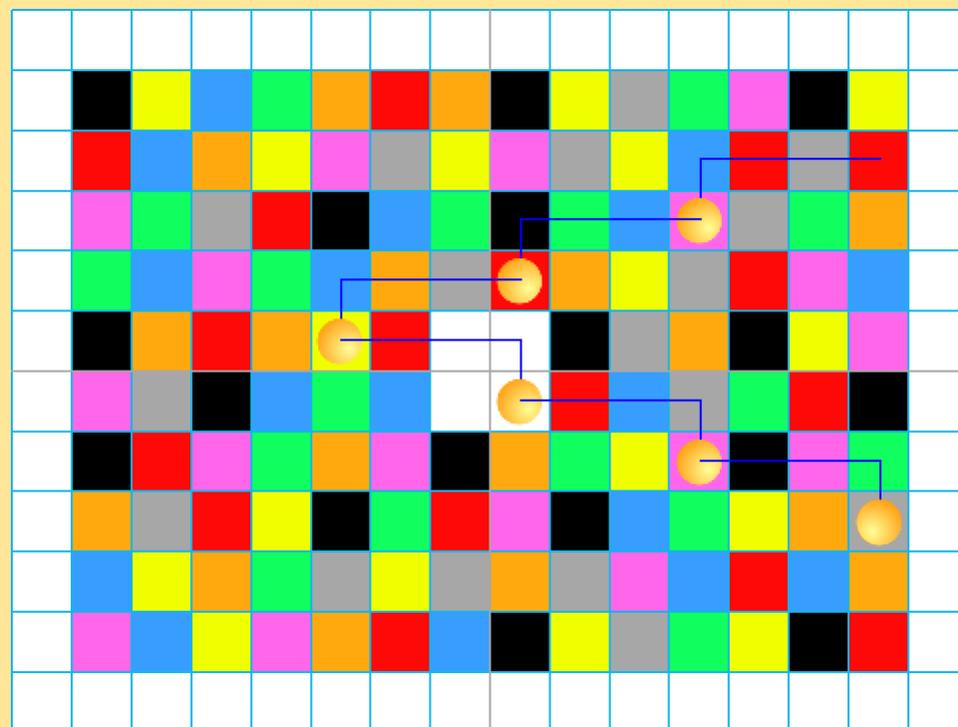
Solution

Rose – Rouge – Orange – Blanc – Orange – Rose



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Rose – Gris

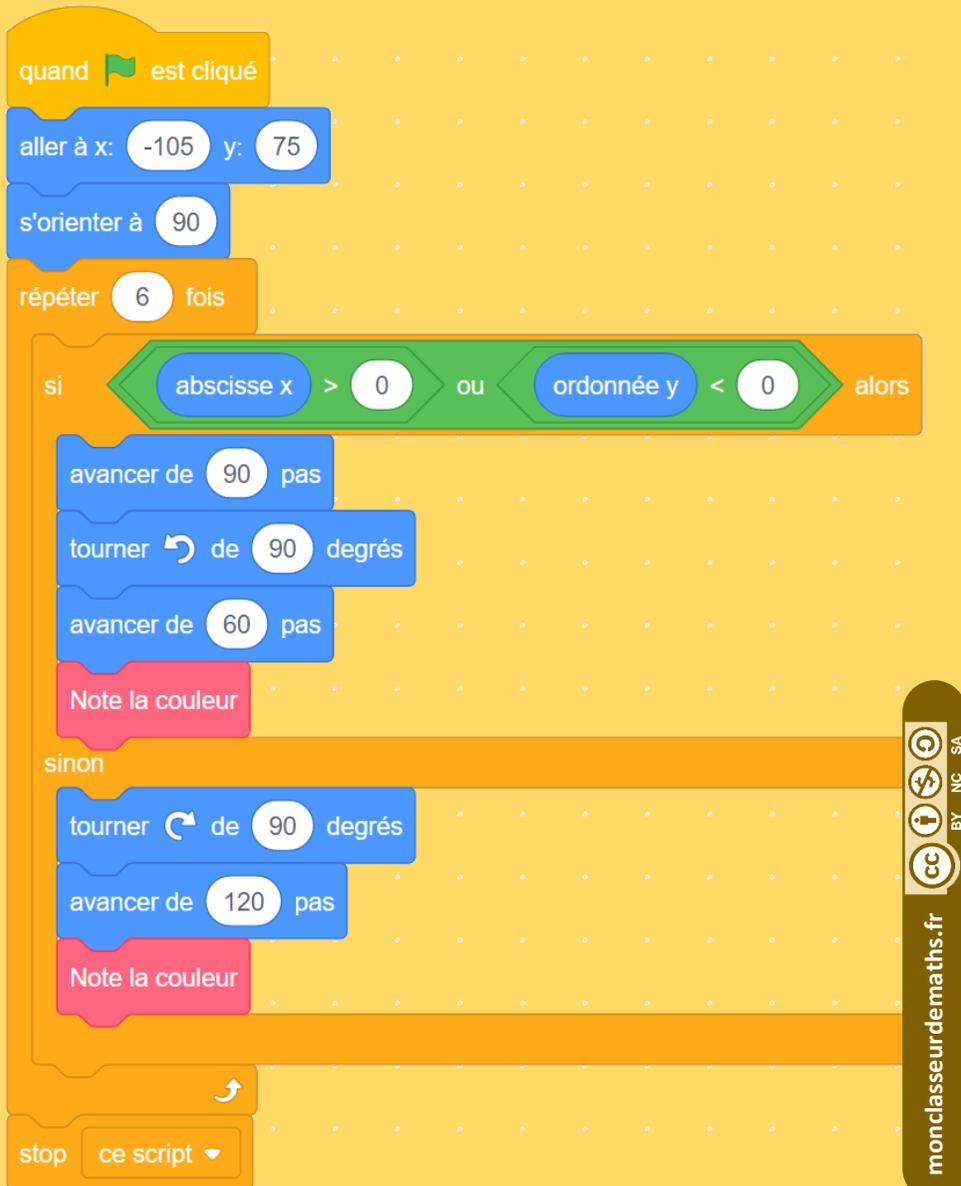


# Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

## Carte 19



Scratch script for Carte 19:

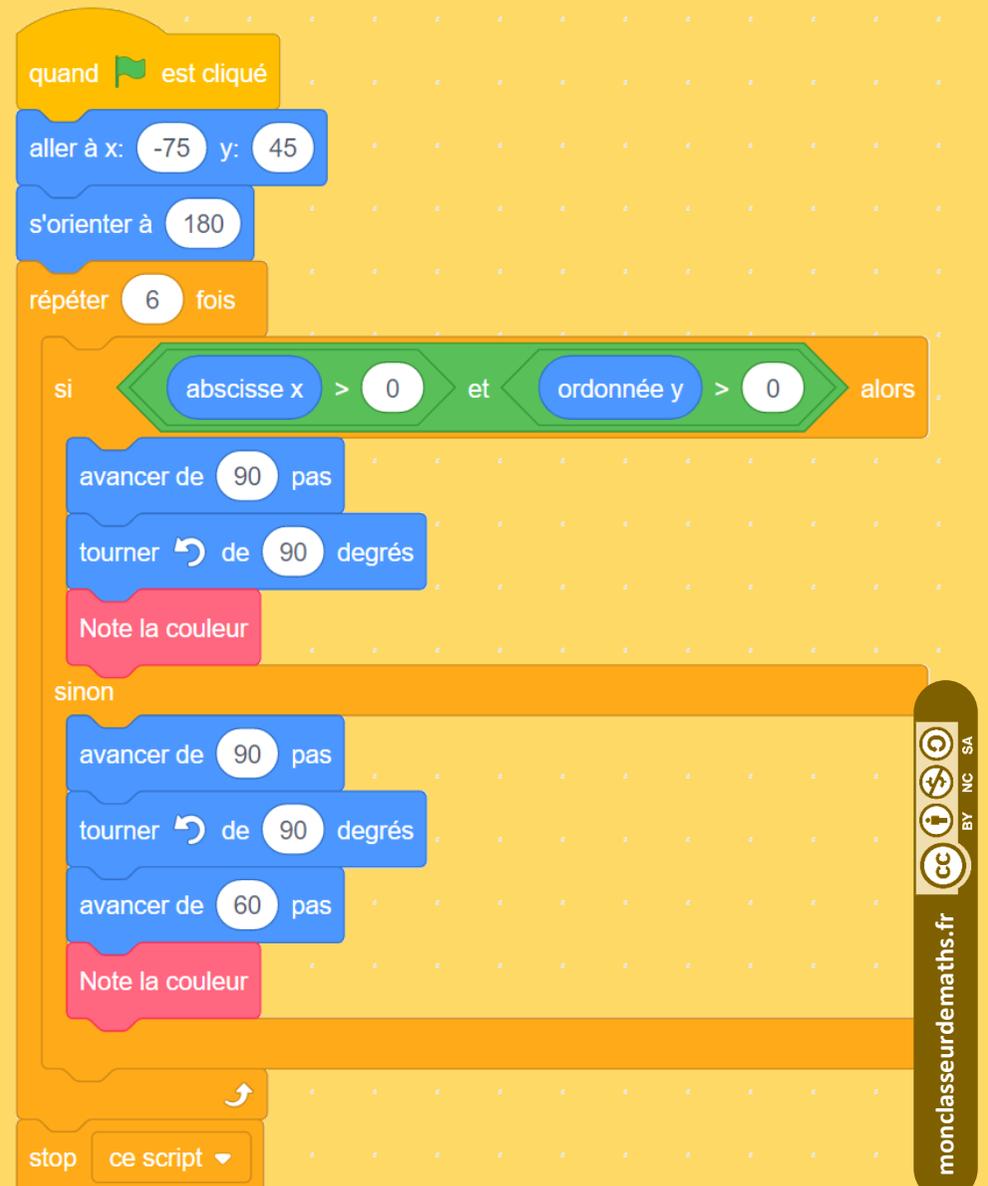
- quand  est cliqué
- aller à x: -105 y: 75
- s'orienter à 90
- répéter 6 fois
  - si  $\text{abscisse } x > 0$  ou  $\text{ordonnée } y < 0$  alors
    - avancer de 90 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - avancer de 60 pas
    - Note la couleur
  - sinon
    - tourner  de 90 degrés
    - avancer de 120 pas
    - Note la couleur
- stop ce script

# Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

## Carte 20

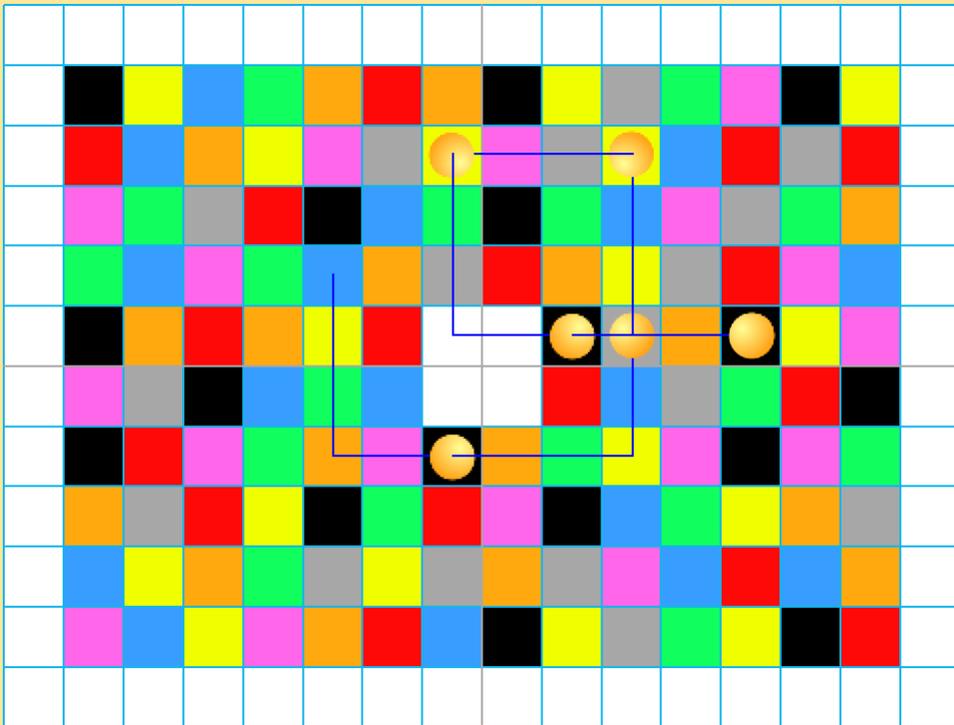


Scratch script for Carte 20:

- quand  est cliqué
- aller à x: -75 y: 45
- s'orienter à 180
- répéter 6 fois
  - si  $\text{abscisse } x > 0$  et  $\text{ordonnée } y > 0$  alors
    - avancer de 90 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - Note la couleur
  - sinon
    - avancer de 90 pas
    - tourner  de 90 degrés
    - avancer de 60 pas
    - Note la couleur
- stop ce script

Solution

Noir – Gris – Jaune – Jaune – Noir – Noir



Solution

Vert – Rouge – Noir – Blanc – Orange – Vert

