

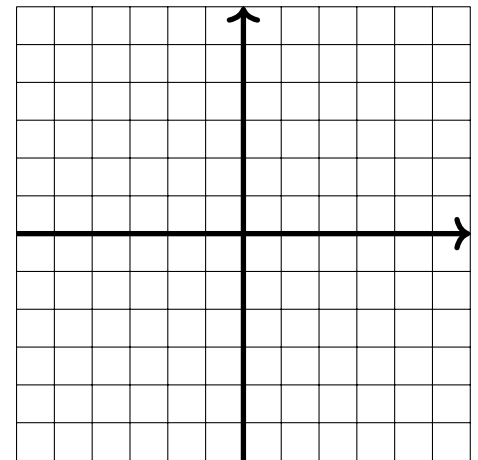
ACTIVITÉ INFORMATIQUE

Ex 01

- 1) Lancer l'application *Scratch2*.
Attention : ne pas accepter la mise à jour proposée.
- 2) A l'aide des briques, recopier dans *scratch* le programme ci-contre :
- 3) Sur la grille ci-contre, tracer le dessin obtenu sachant que 1 carreau fait 20 "pas de chat".



Figure 1



Ex 02

- 1) Créer avec *Scratch* un programme qui réalise la figure 2 ci-contre sachant que le côté d'un carreau fait 20 pas.
- 2) Recopier le programme dans le cahier d'exercices.
- 3) Créer avec *Scratch* un programme qui réalise la figure 3 ci-contre sachant que le côté d'un carreau fait 20 pas.
- 4) Recopier le programme dans le cahier d'exercices.

Figure 2

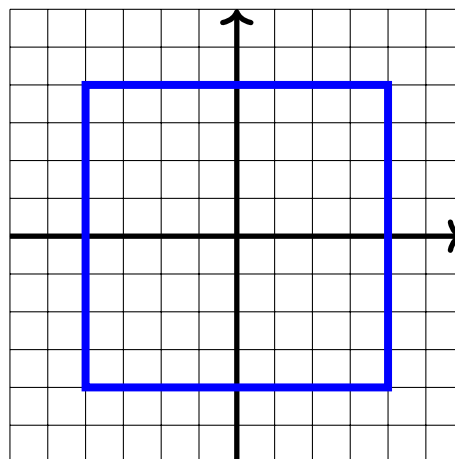
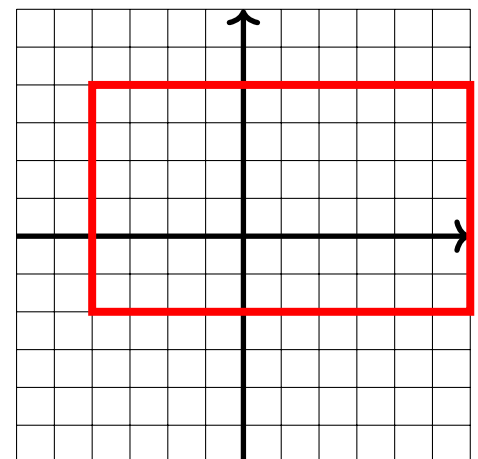


Figure 3



Ex 03

- 1) Créer avec *Scratch* un programme qui réalise la figure 4 ci-contre sachant que le côté d'un carreau fait 20 pas.
- 2) Recopier le programme dans le cahier d'exercices.
- 3) Créer avec *Scratch* un programme qui réalise la figure 5 ci-contre sachant que le côté d'un carreau fait 20 pas.
- 4) Recopier le programme dans le cahier d'exercices.

Figure 4

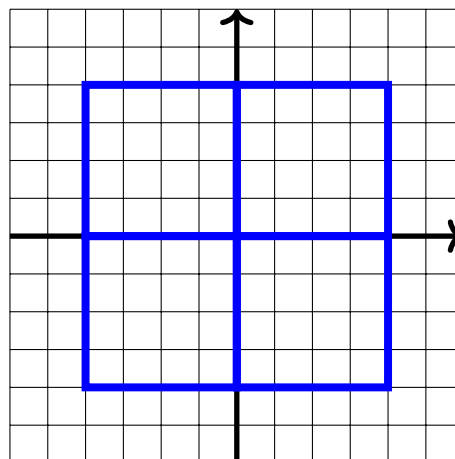


Figure 5

