

Exercice n°1:

On a réalisé le programme suivant à l'aide du logiciel SCRATCH :
 On rappelle que l'instruction *s'orienter à 90* signifie que le lutin s'oriente vers la droite.



1 On exécute le programme. Réaliser une figure. On prendra: 1 cm pour 25 unités de longueur.

Script principal

```

    quand [drapeau] est cliqué
    effacer tout
    aller à x: 0 y: 0
    s'orienter à 90
    répéter 4 fois
    Carré
    avancer de 50
  
```

le bloc Carré

```

    définir Carré
    stylo en position d'écriture
    répéter 4 fois
    avancer de 50
    tourner de 90 degrés
    relever le stylo
  
```

On modifie le script principal. On obtient alors les deux scripts suivants :

Script principal A

```

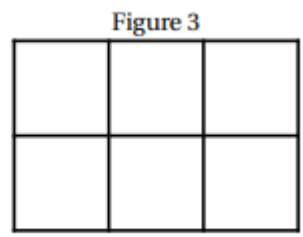
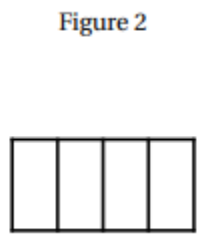
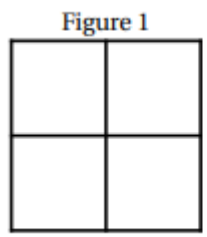
    quand [drapeau] est cliqué
    effacer tout
    aller à x: 0 y: 0
    s'orienter à 90
    répéter 3 fois
    Carré
    avancer de 25
  
```

Script principal B

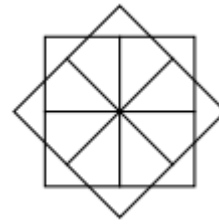
```

    quand [drapeau] est cliqué
    effacer tout
    aller à x: 0 y: 0
    s'orienter à 90
    répéter 4 fois
    Carré
    tourner de 90 degrés
  
```

2 Associer chacun de ces deux scripts à l'une des trois figures ci-dessous.



On souhaite construire la figure suivante :



- 3 Sachant que le point de départ se trouve au centre de la figure à construire, compléter le script ci-dessous. On ne recopiera sur la copie que les lignes 5 et 7.

Numéros de ligne

Numéros de ligne	Script principal	le bloc Carré
1	quand est cliqué	définir Carré
2	effacer tout	stylo en position d'écriture
3	aller à x: 0 y: 0	répéter 4 fois
4	s'orienter à 90	avancer de 50
5	répéter fois	tourner de 90 degrés
6	Carré	↑
7	relever le stylo