

Instructions conditionnelles

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

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
```

Instructions conditionnelles

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

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
```


Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 3

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 195 y: -105
  s'orienter à -90
  répéter 6 fois
    si couleur [rose] 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.

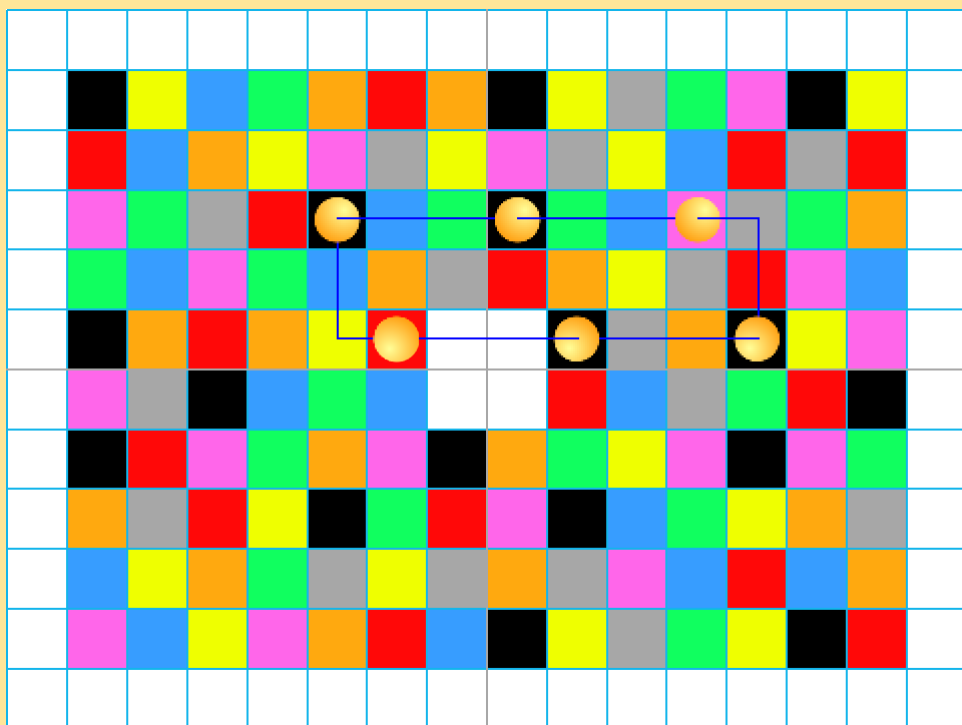
Note la couleur

Carte 4

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -45 y: 15
  s'orienter à -90
  répéter 6 fois
    si couleur [noir] 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
```

Solution

Noir – Noir – Rose – Noir – Noir – Rouge



Solution

Rouge – Rose – Rose – Rose – Bleu – Gris



Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 5



Scratch script for Carte 5:

- when green flag clicked
- go to x: -165 y: -135
- turn to 0
- repeat 6 times:
 - if color red touched? then:
 - move 60 steps
 - turn 90 degrees
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - Note la couleur
 - otherwise:
 - move 30 steps
 - Note la couleur


- stop this script

Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 6



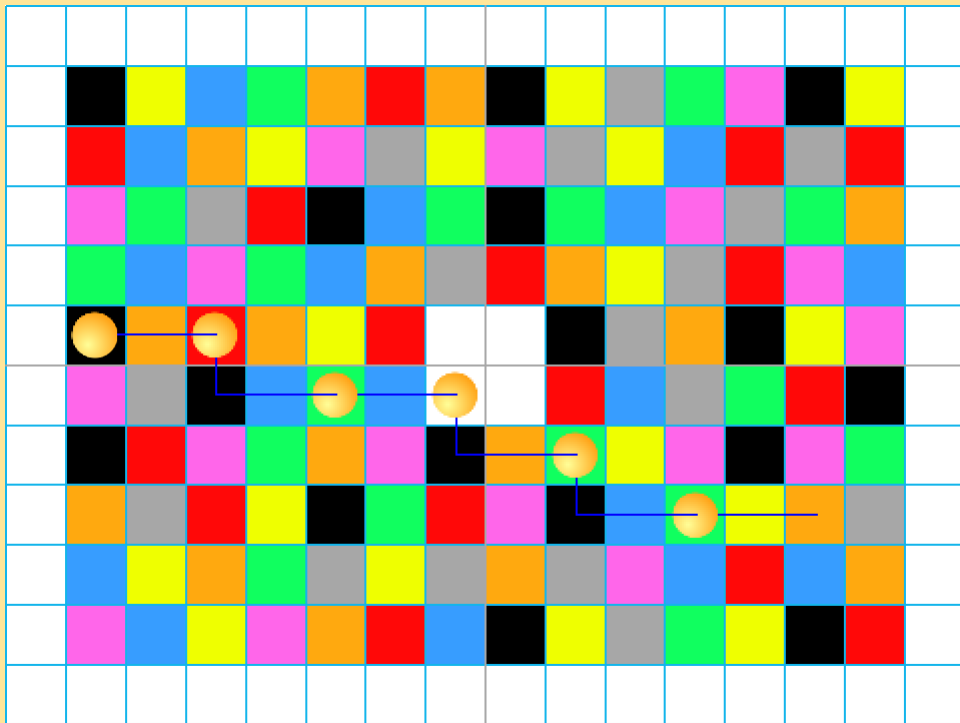
Scratch script for Carte 6:

- when green flag clicked
- go to x: 165 y: -75
- turn to -90
- repeat 6 times:
 - if color green touched? then:
 - move 60 steps
 - turn 90 degrees
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - Note la couleur
 - otherwise:
 - move 60 steps
 - Note la couleur

- stop this script

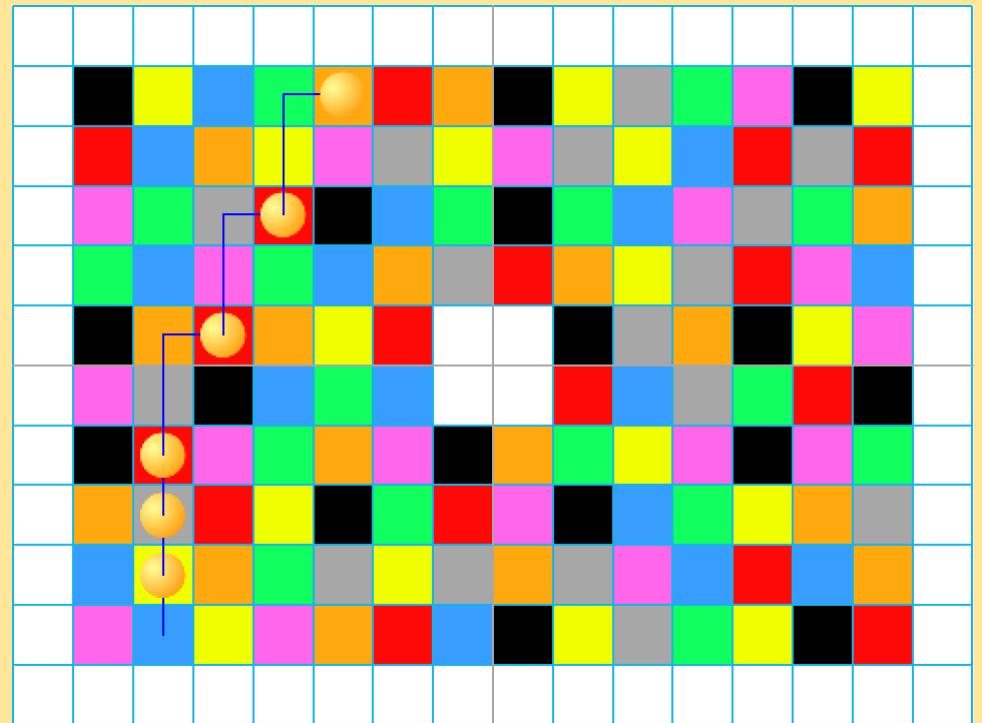
Solution

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.

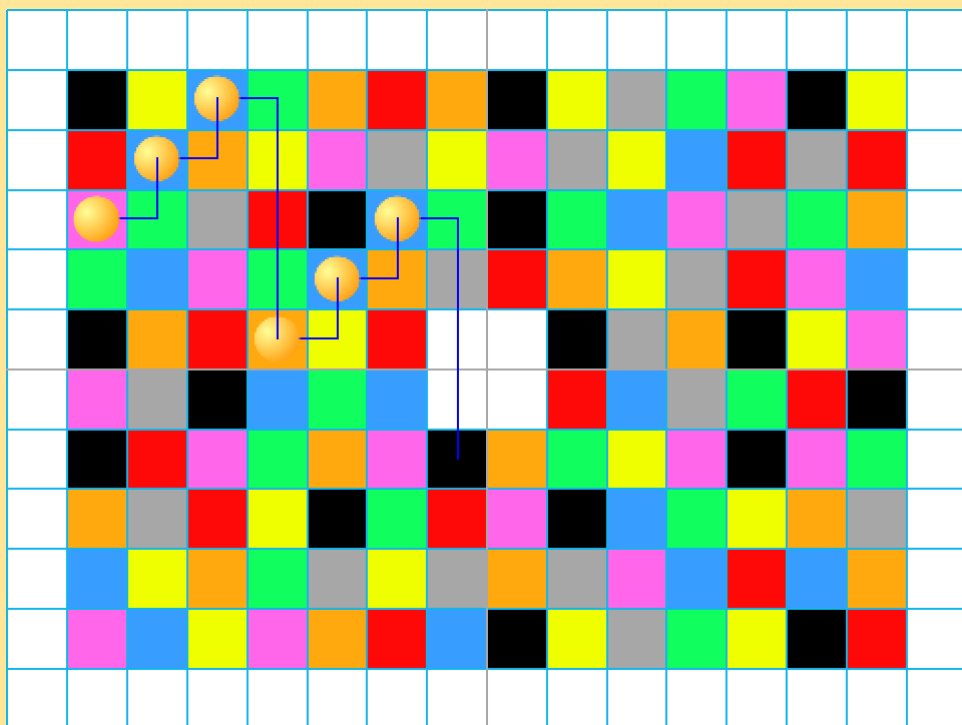
Note la couleur

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
```

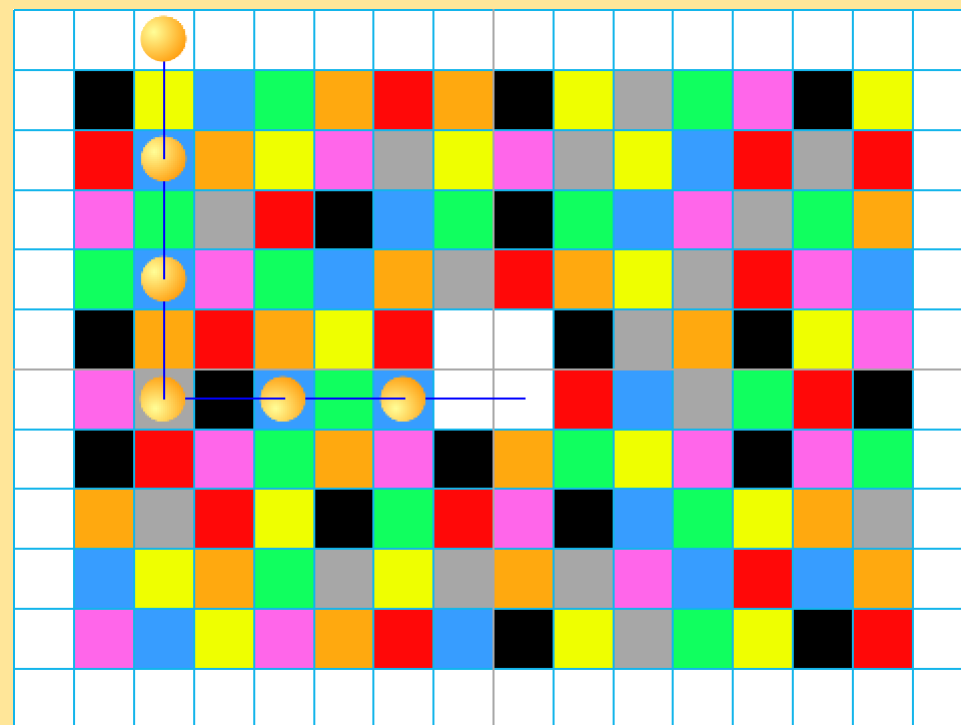
Solution

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

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 135 y: 15
  s'orienter à 90
  répéter 6 fois
    si couleur [gris] 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.

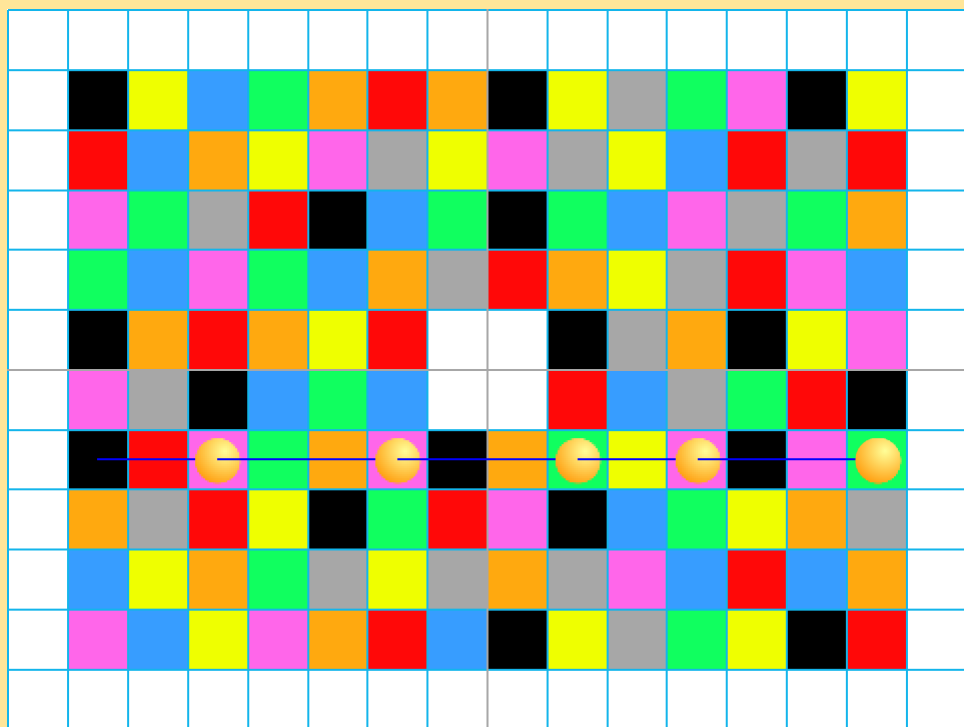
Note la couleur

Carte 10

```
quand [drapeau] 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 [rose] touchée ? alors
      avancer de 90 pas
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

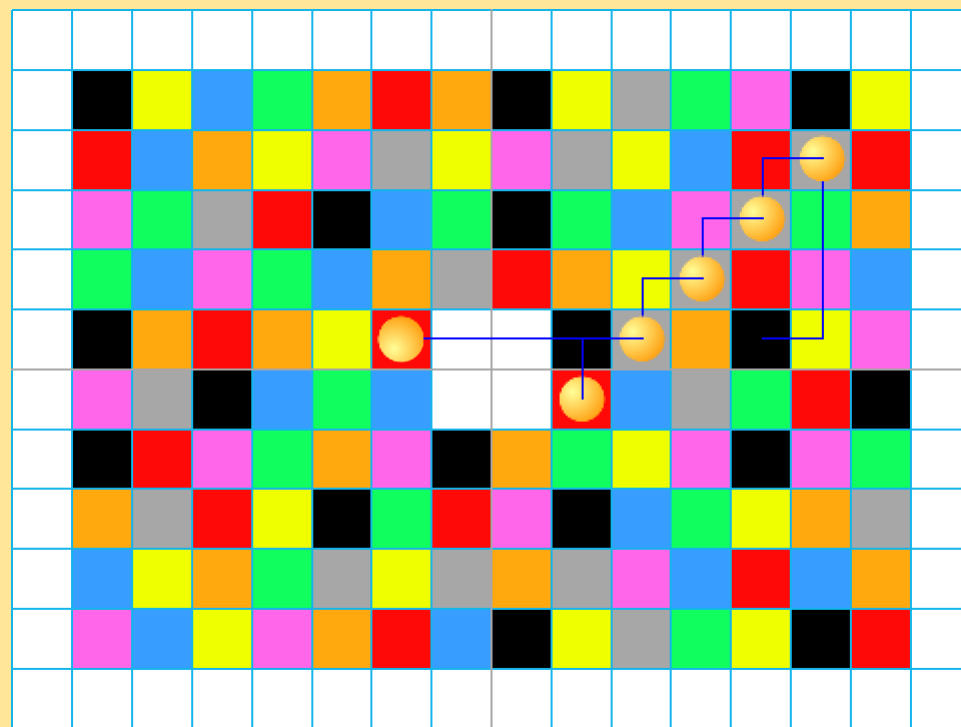
Solution

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

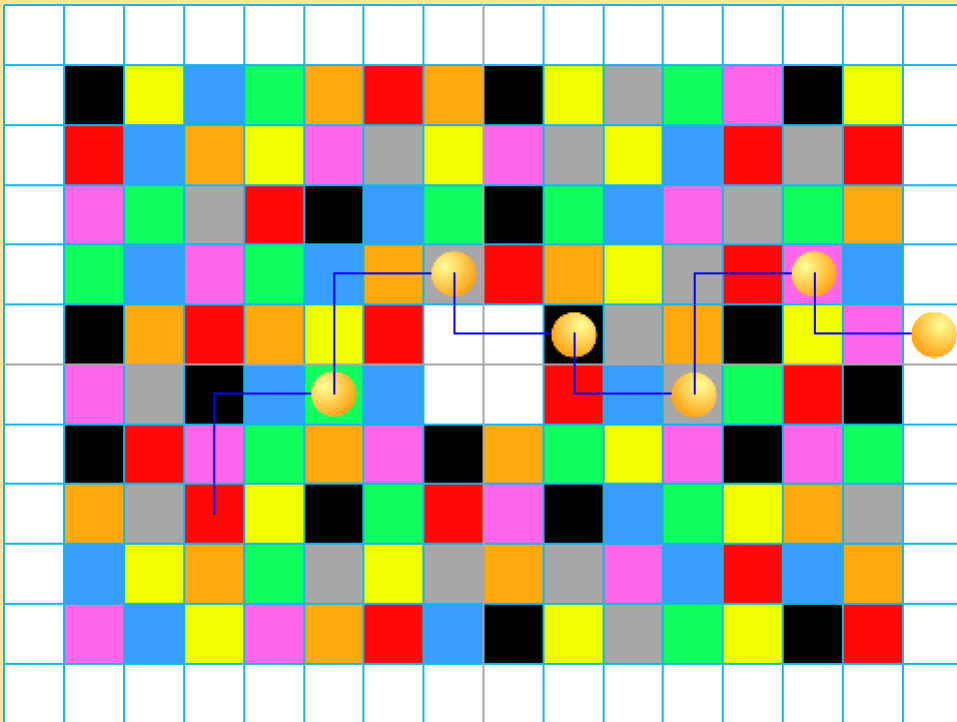
Carte 12

```
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.

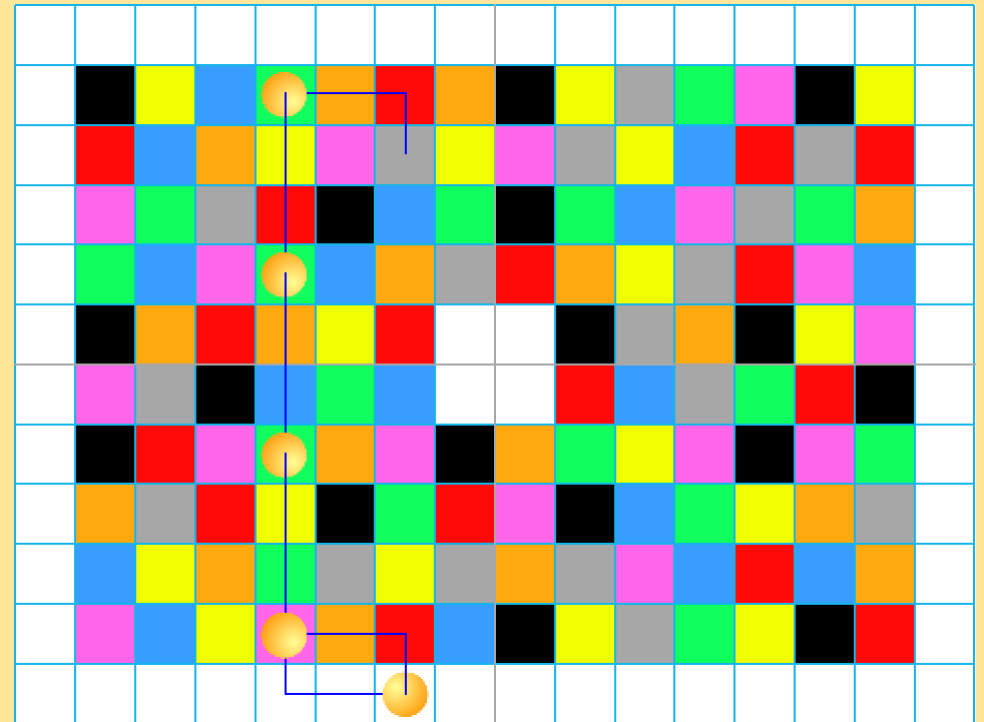
Solution

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 --> Note1[Note la couleur]
    Note1 --> 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 --> Note2[Note la couleur]
    Note2 --> End[stop ce script]
```

Instructions conditionnelles

Note la couleur

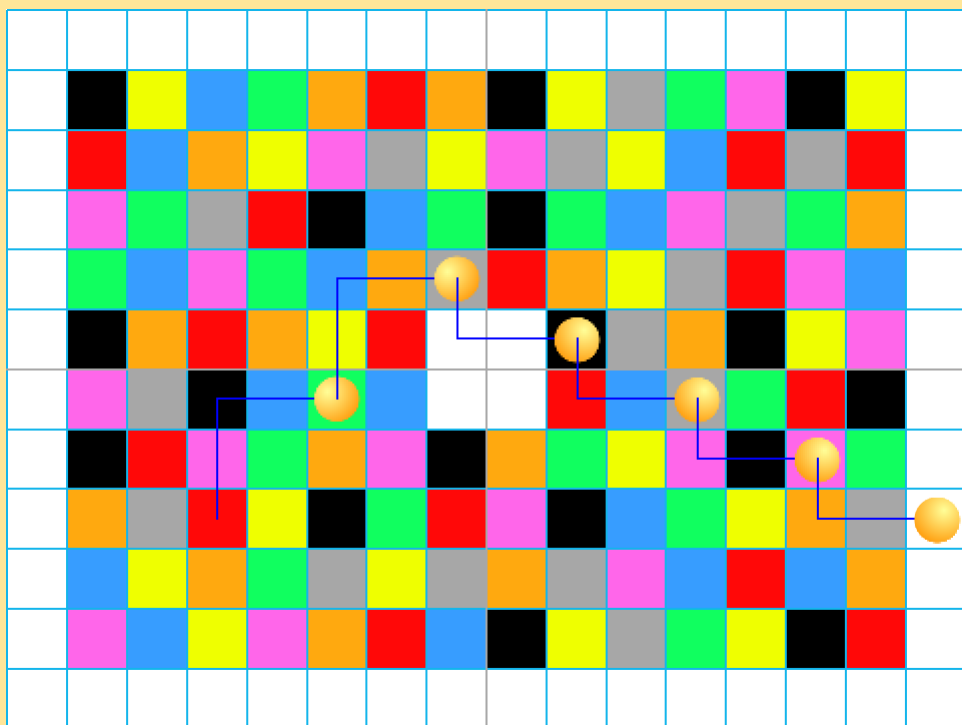
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

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 --> Note1[Note la couleur]
    Note1 --> 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 --> Note2[Note la couleur]
    Note2 --> End[stop ce script]
```

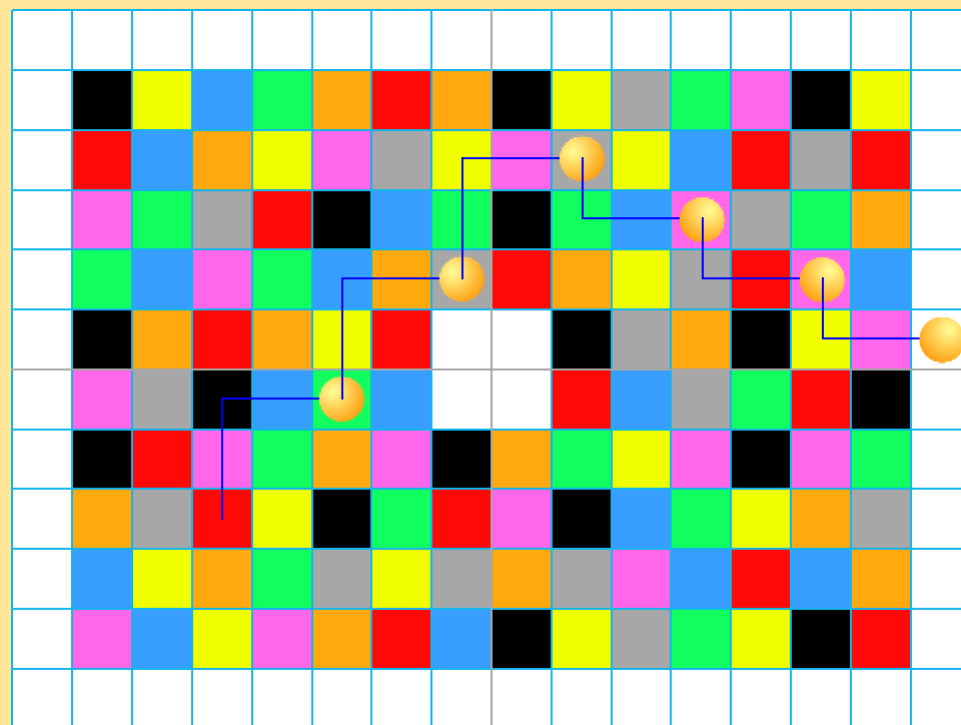
Solution

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

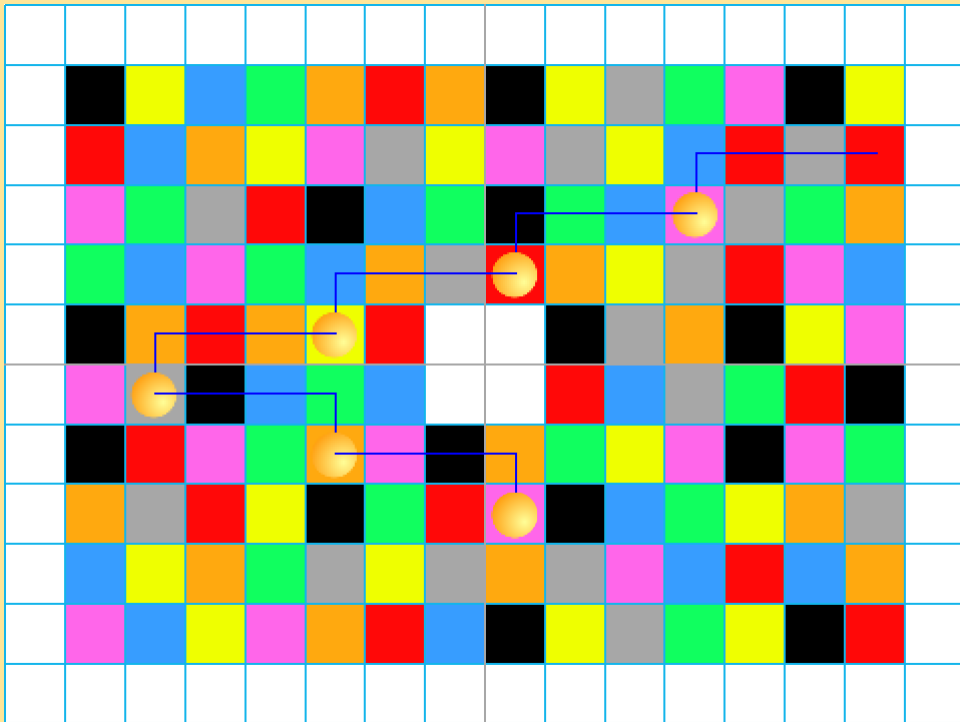
Carte 16

```
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.

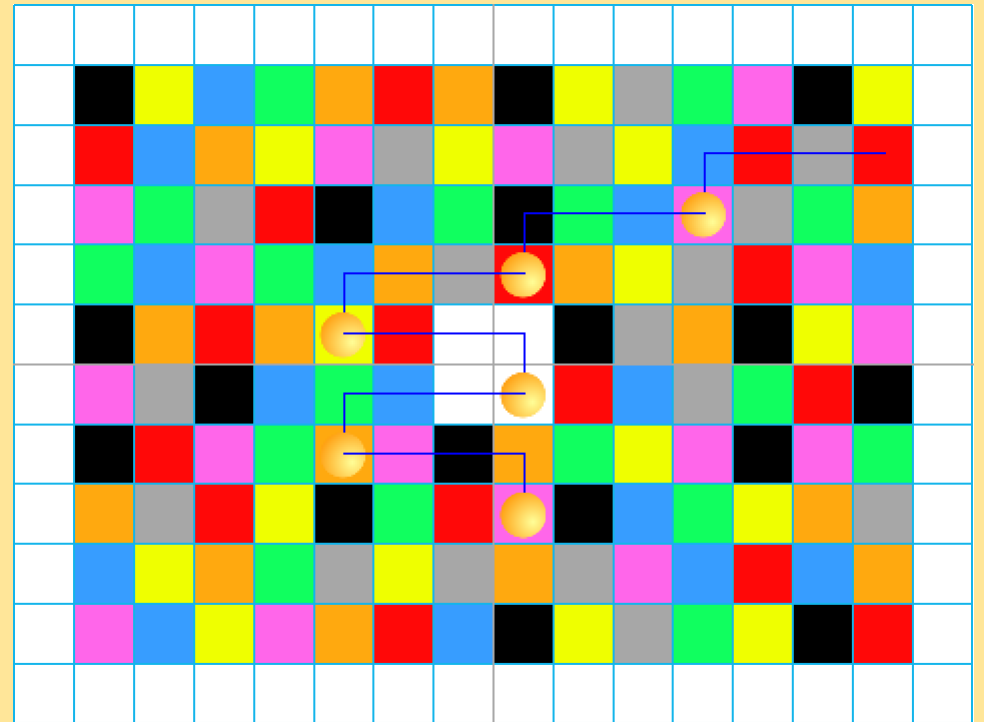
Solution

Rose – Rouge – Jaune – Gris – Orange – Rose



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Orange – Rose

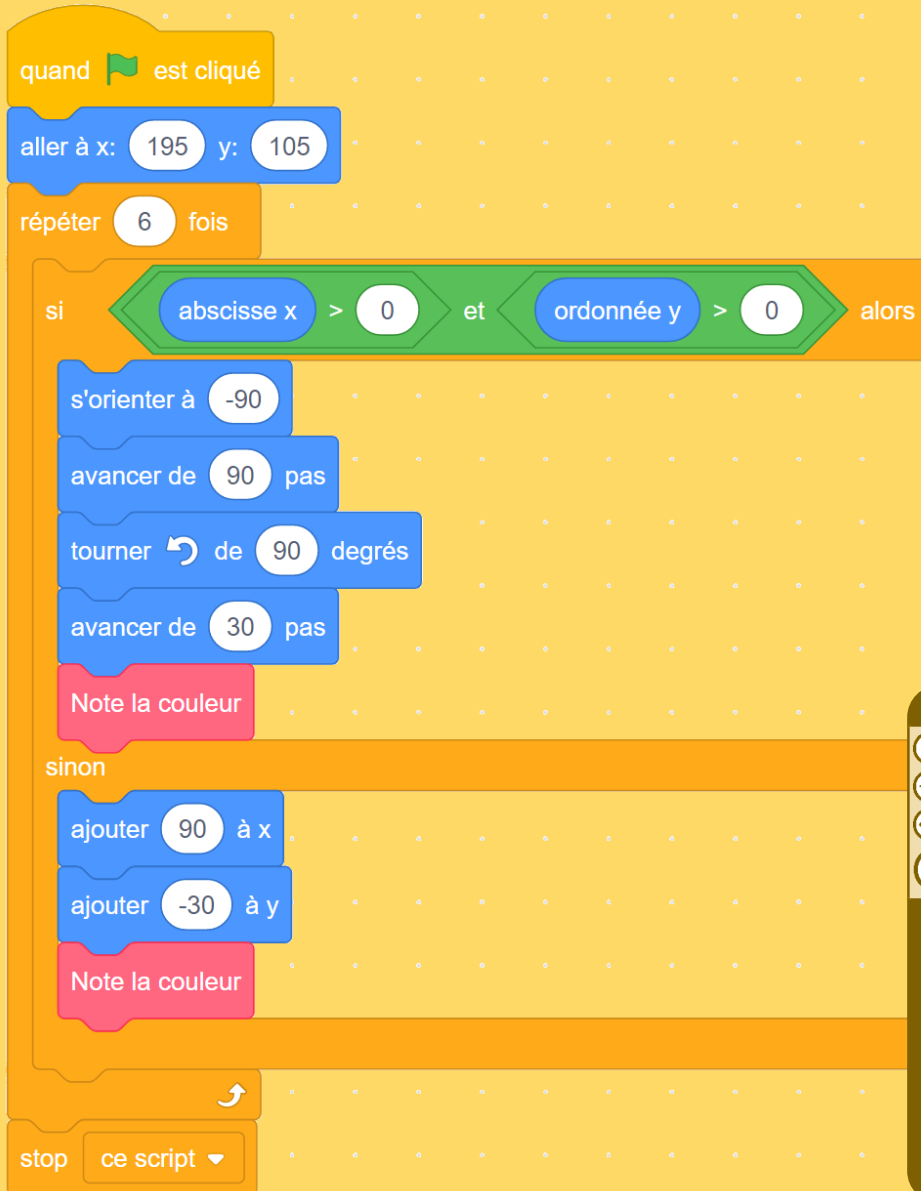


Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 17

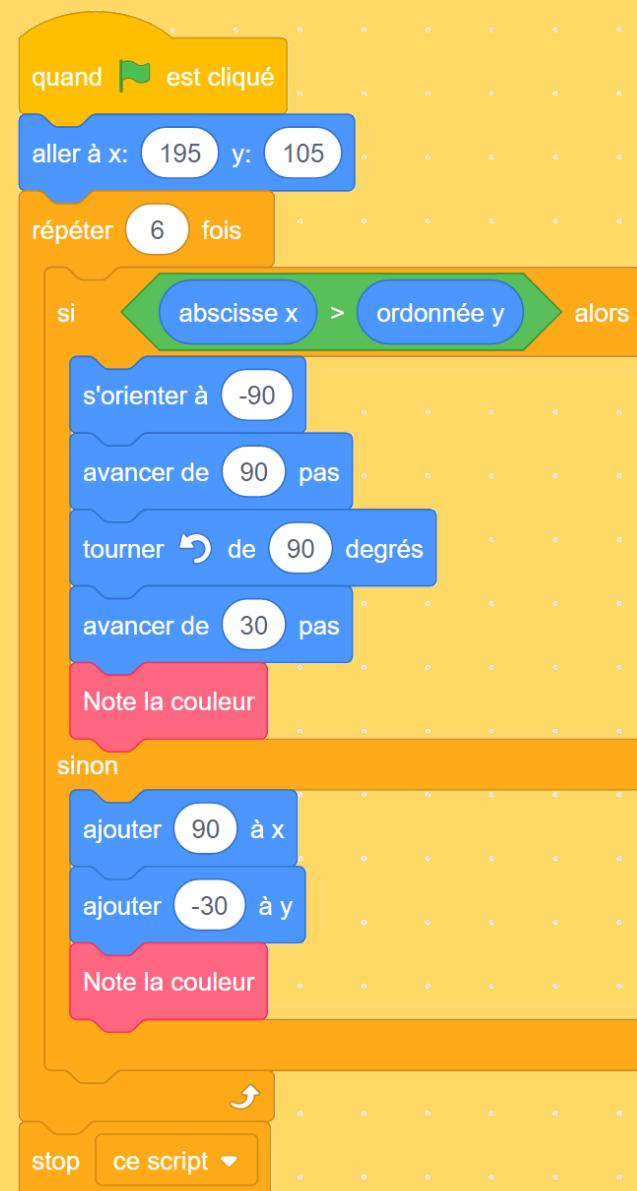


Instructions conditionnelles

Note la couleur

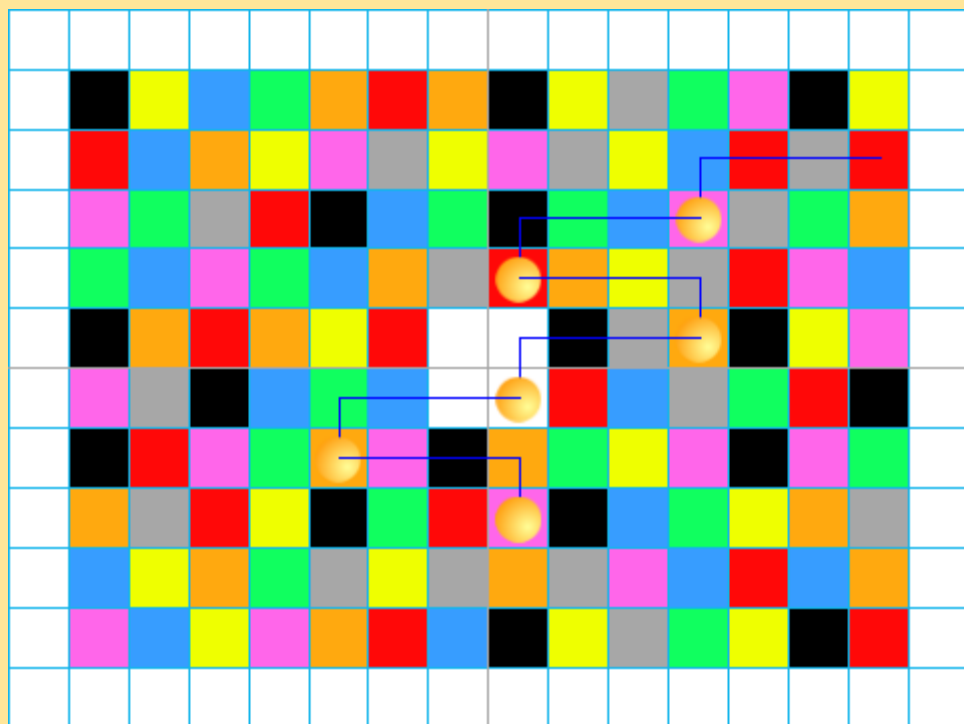
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 18



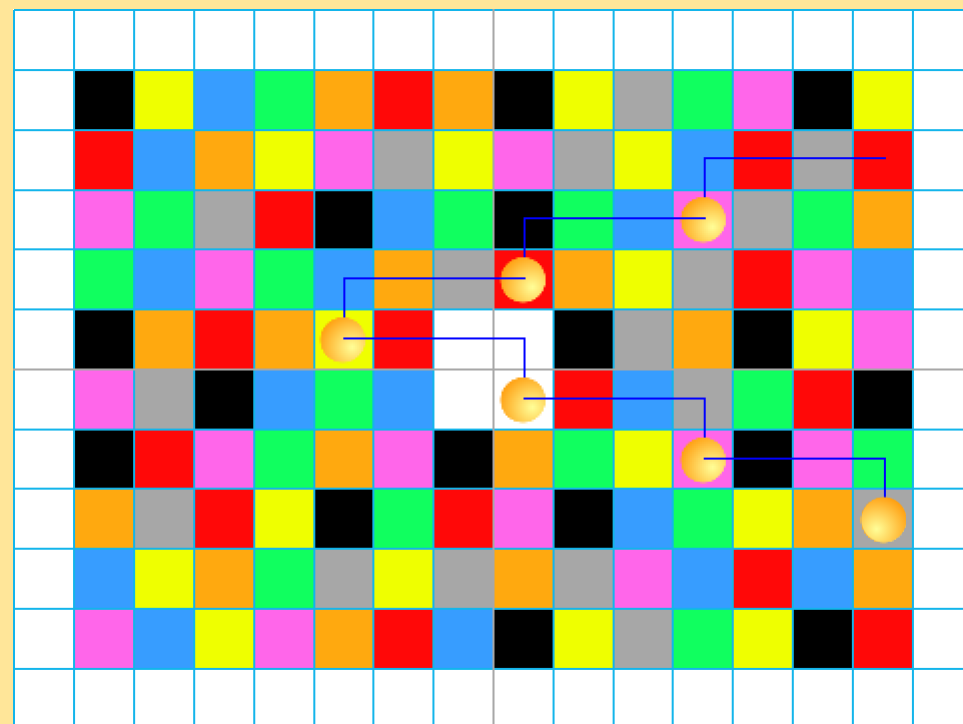
Solution

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.

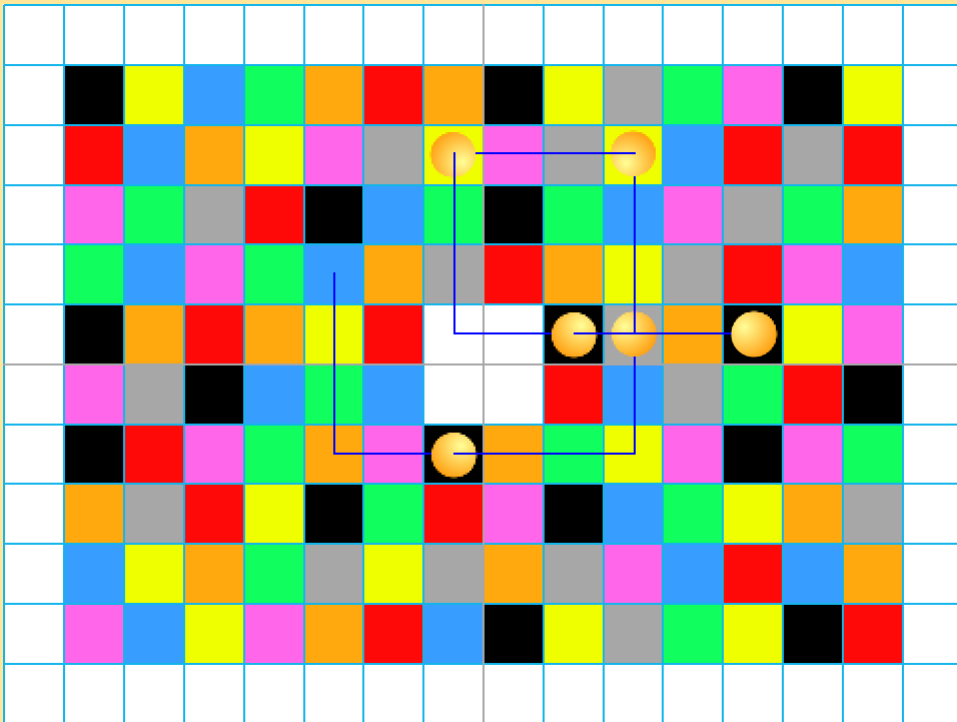
Carte 20

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

