

Les variables

Note la couleur

Carte 1



Les variables

Note la couleur

Carte 2

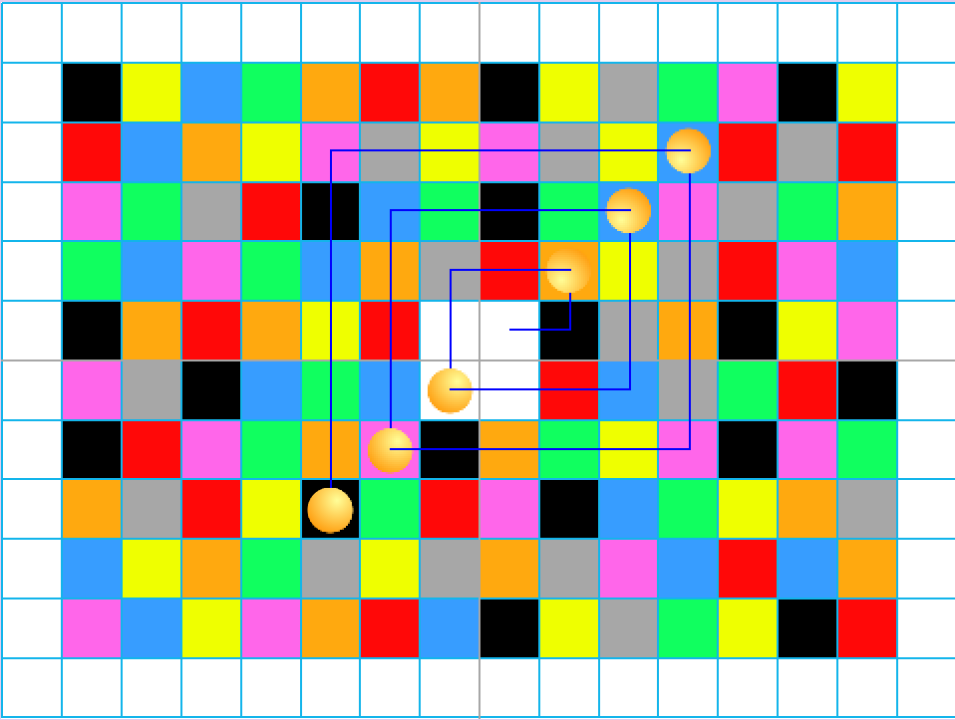


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

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

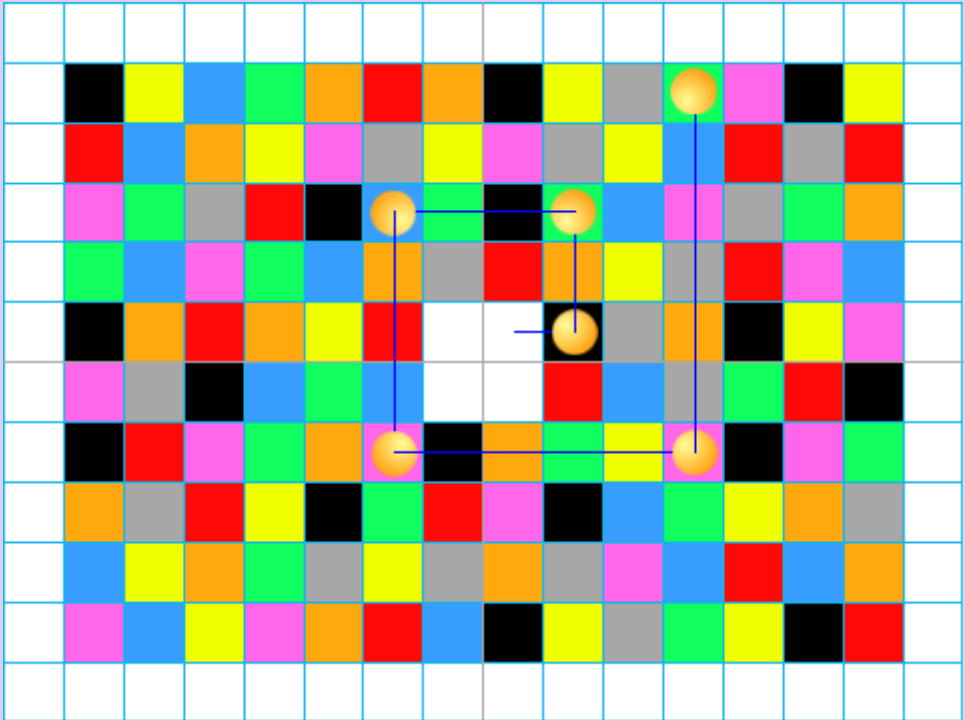
Solution

Orange – Blanc – Bleu – Rose – Bleu – Noir



Solution

Noir – Vert – Bleu – Rose – Rose – Vert



Les variables

Note la couleur

Carte 3

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



```
quand le drapeau est cliqué
  aller à x: -105 y: -45
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  répéter 4 fois
    répéter 4 fois
      avancer de longueur pas
      tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
  ajouter 30 à longueur
  Note la couleur
stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 4

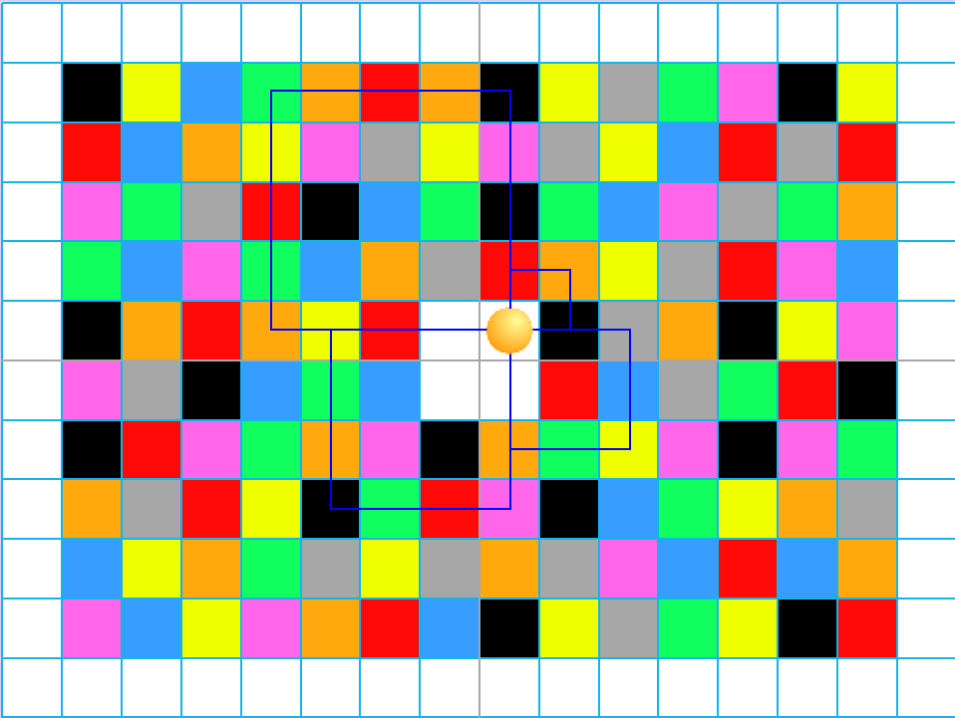
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand le drapeau est cliqué
  aller à x: 15 y: 15
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  répéter 4 fois
    répéter 4 fois
      avancer de longueur pas
      tourner de 90 degrés
    tourner de 90 degrés
  ajouter 30 à longueur
  Note la couleur
stop ce script
```

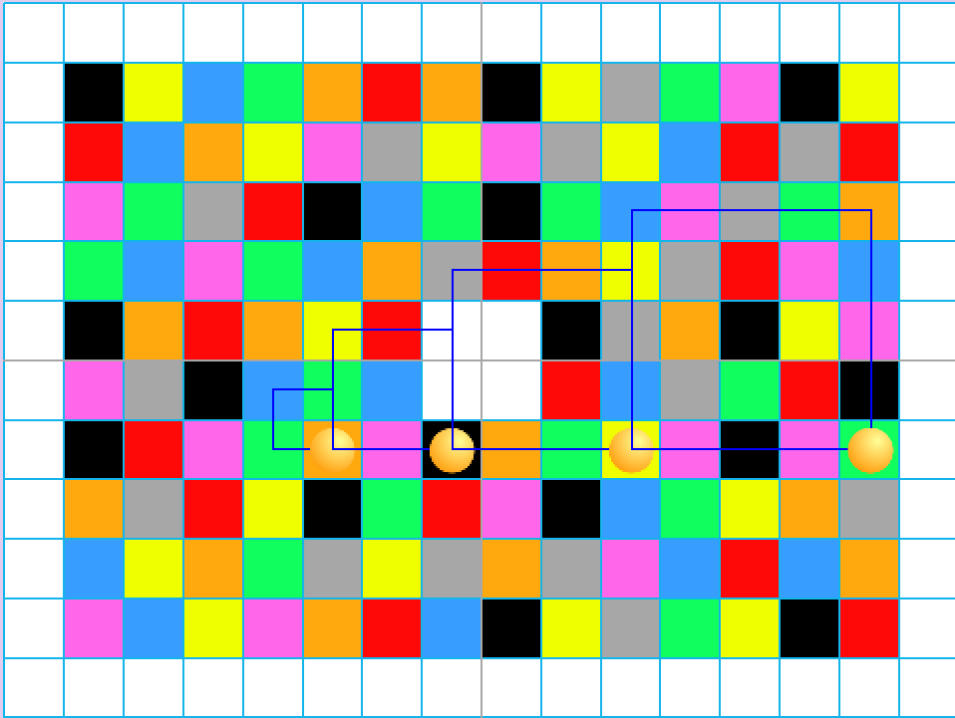
Solution

Blanc – Blanc – Blanc – Blanc



Solution

Orange – Noir – Jaune – Vert



Les variables

Note la couleur

Carte 5

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



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -195 y: 15
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  répéter 4 fois
    répéter 4 fois
      avancer de longueur pas
      tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
  avancer de 30 pas
  ajouter 30 à longueur
  Note la couleur
stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 6

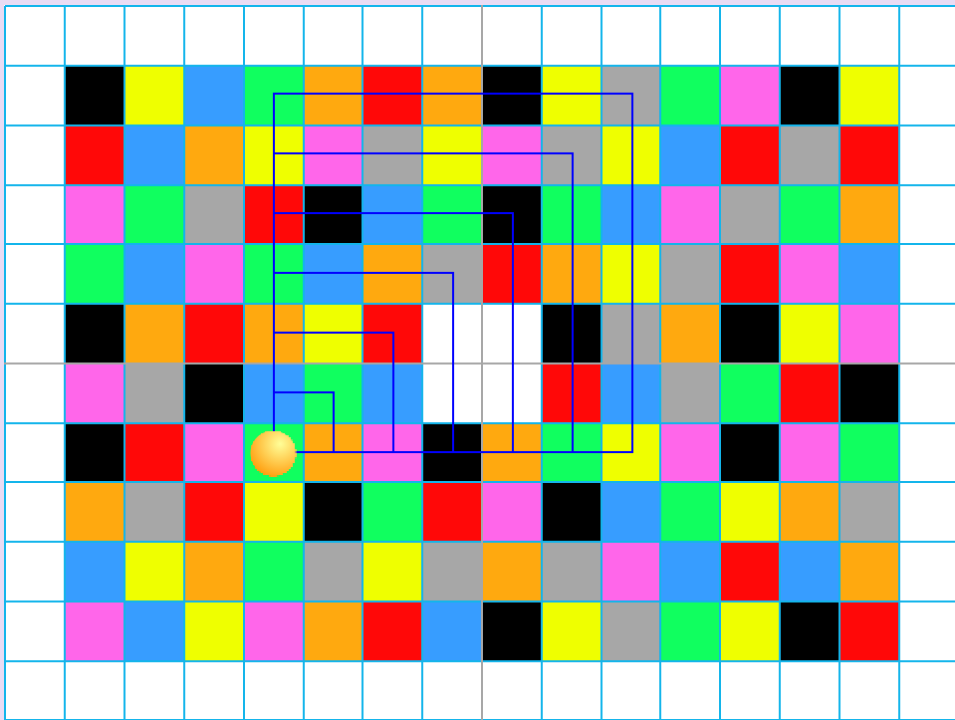
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -105 y: -45
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  répéter 6 fois
    répéter 4 fois
      avancer de longueur pas
      tourner de 90 degrés
    ajouter 30 à longueur
  Note la couleur
stop ce script
```

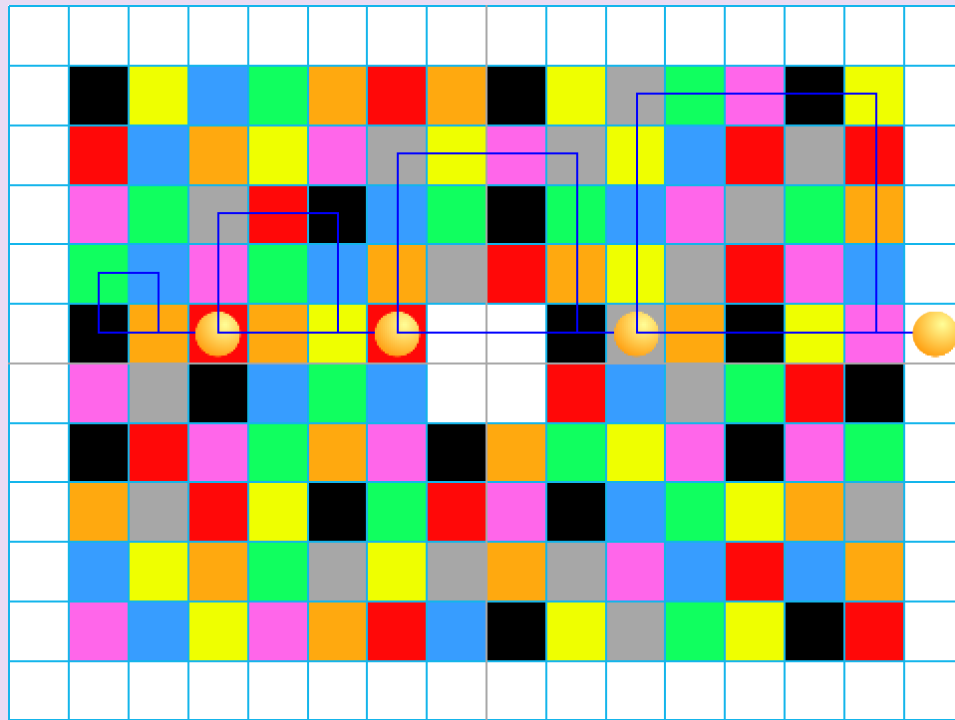
Solution

Vert – Vert – Vert – Vert – Vert – Vert



Solution

Rouge – Rouge – Gris – Blanc



Les variables

Note la couleur

Carte 7

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



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -165 y: 135
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 360
  répéter 6 fois
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    ajouter -60 à longueur
  Note la couleur
  stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 8

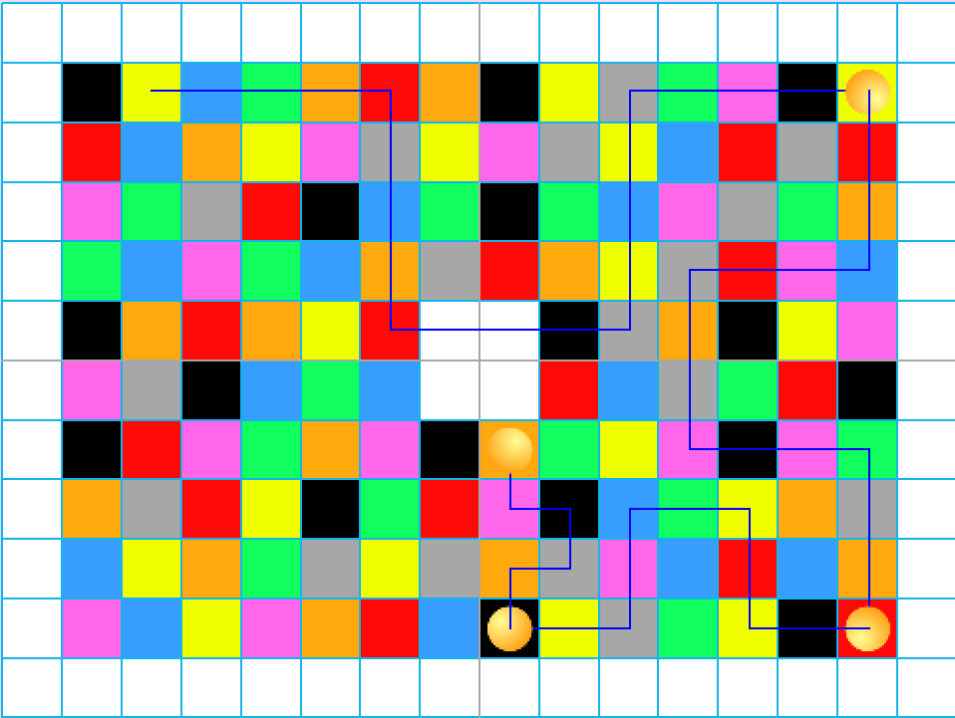
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -165 y: 135
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 120
  répéter 4 fois
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    ajouter -30 à longueur
  Note la couleur
  stop ce script
```

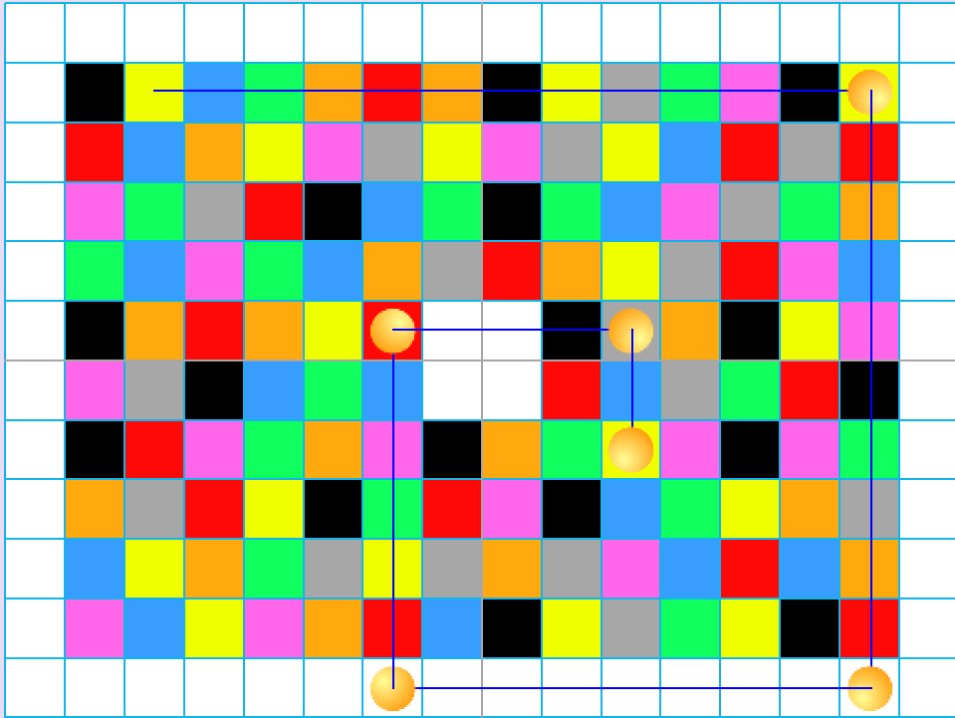
Solution

Jaune – Rouge – Noir – Orange



Solution

Jaune – Blanc – Blanc – Rouge – Gris – Jaune



Les variables

Note la couleur

Carte 9

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

```
quand [drapeau] est cliqué
  s'orienter à 90
  aller à x: 75 y: 75
  mettre longueur à 30
  répéter 3 fois
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de longueur pas
  Note la couleur
  tourner de 90 degrés
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  ajouter 30 à longueur
  stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

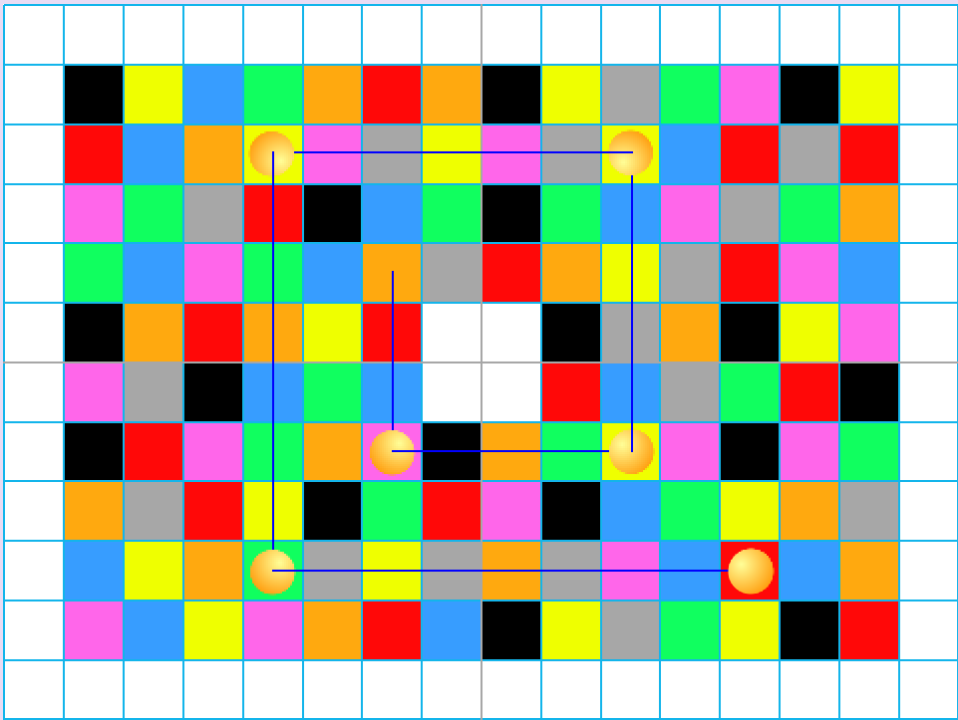
Carte 10

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

```
quand [drapeau] est cliqué
  mettre b à 8
  mettre c à 10
  mettre angle à (b + c) * 10
  mettre longueur à (c * 9)
  aller à x: -45 y: 45
  s'orienter à angle
  répéter 6 fois
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    ajouter (c * 3) à longueur
  Note la couleur
  stop ce script
```

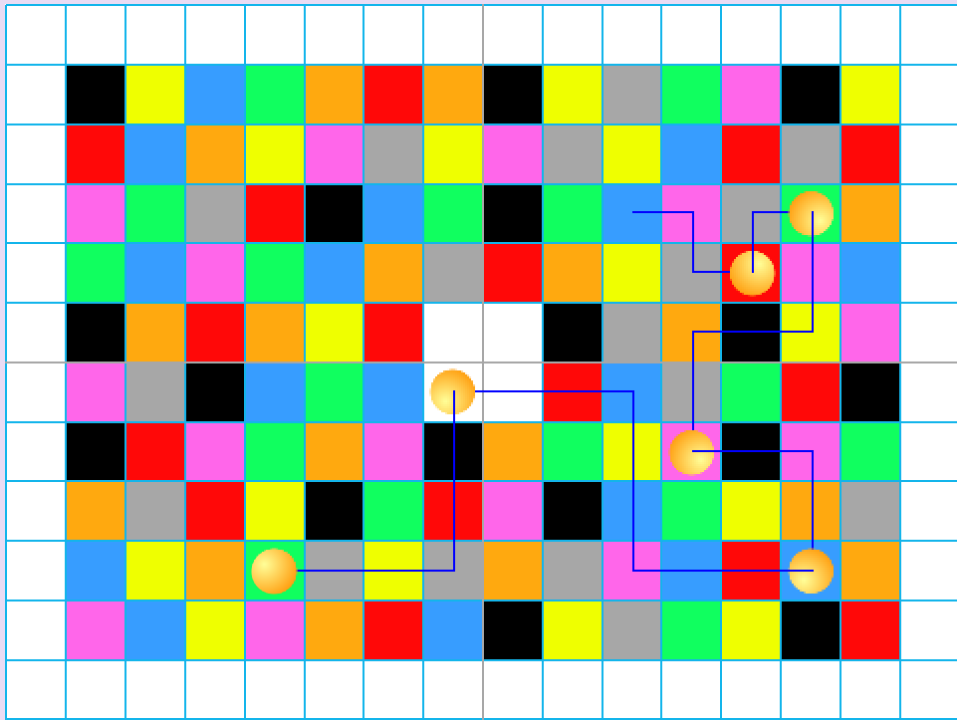
Solution

Rose – Jaune – Jaune – Jaune – Vert – Rouge



Solution

Rouge – Vert – Rose – Bleu – Blanc – Vert

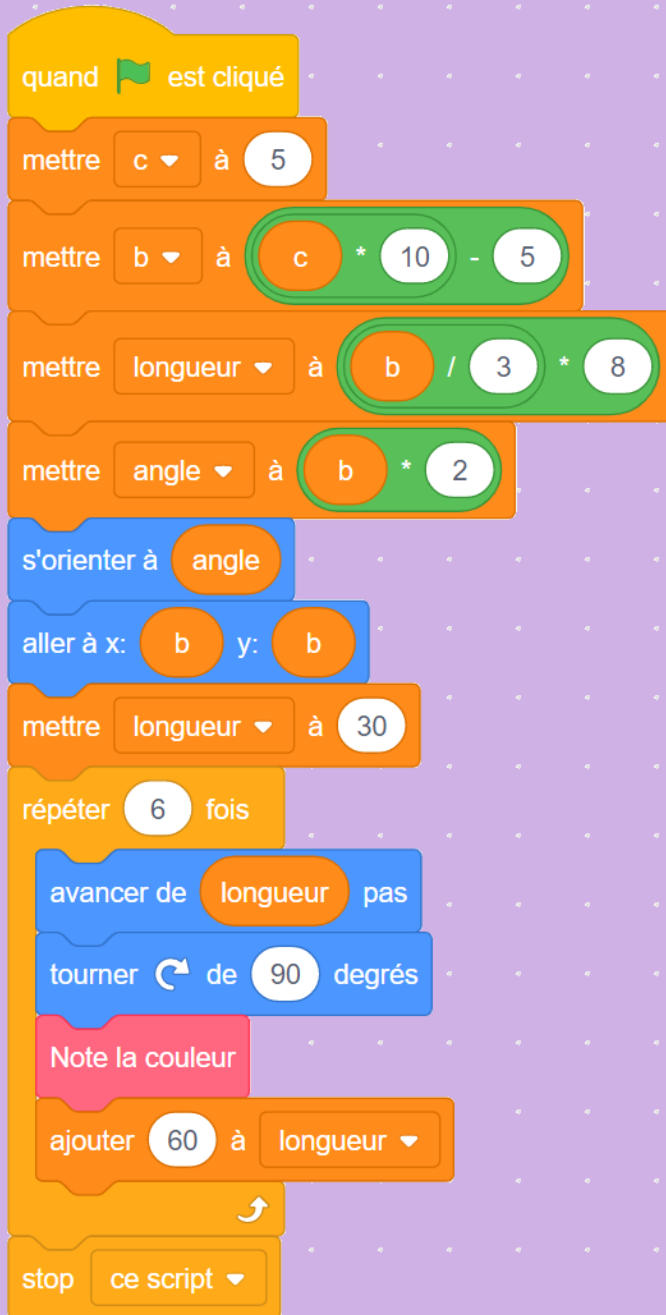


Les variables

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

Note la couleur

Carte 11



Les variables

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

Note la couleur

Carte 12

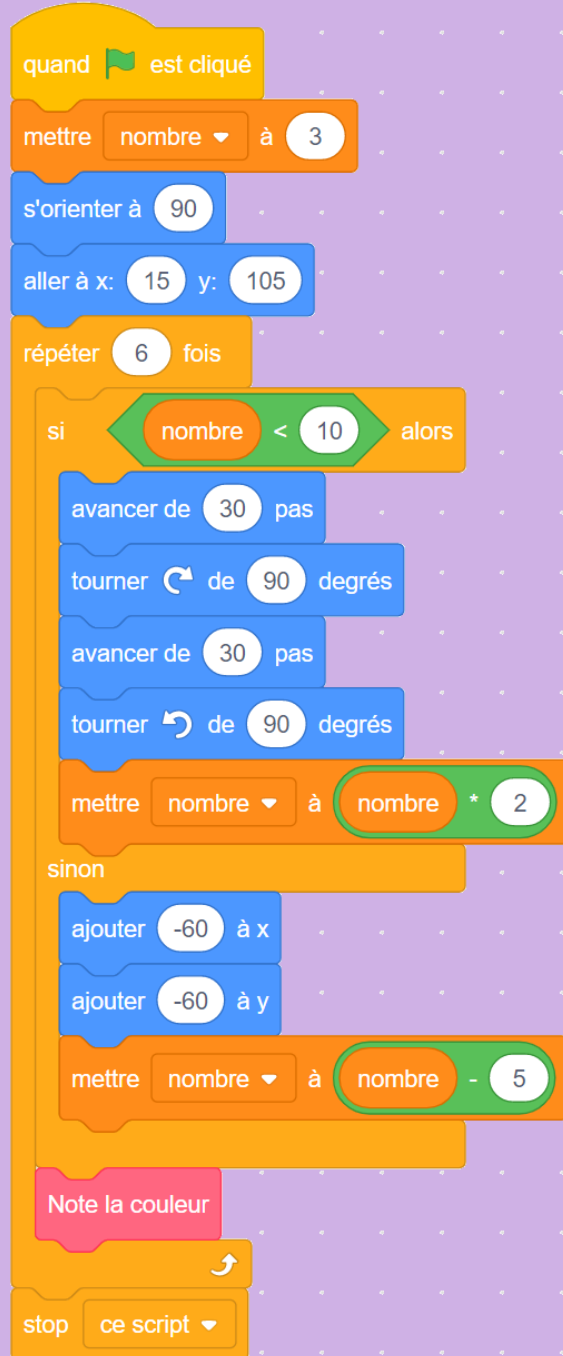


Les variables

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

Note la couleur

Carte 13

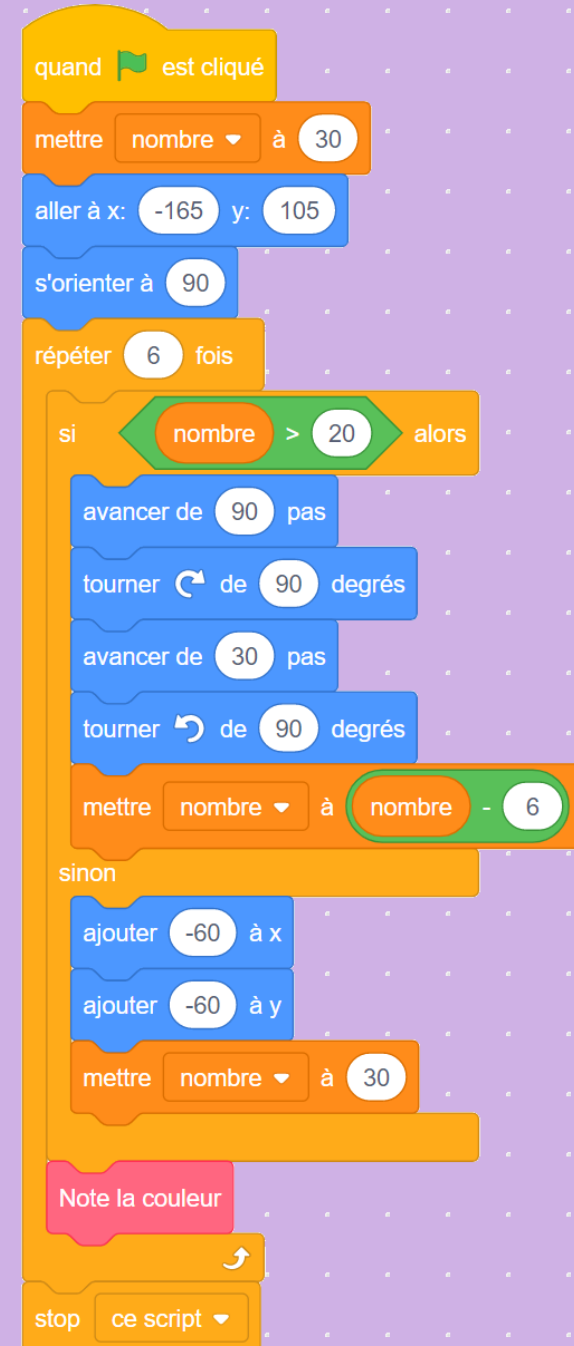


Les variables

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

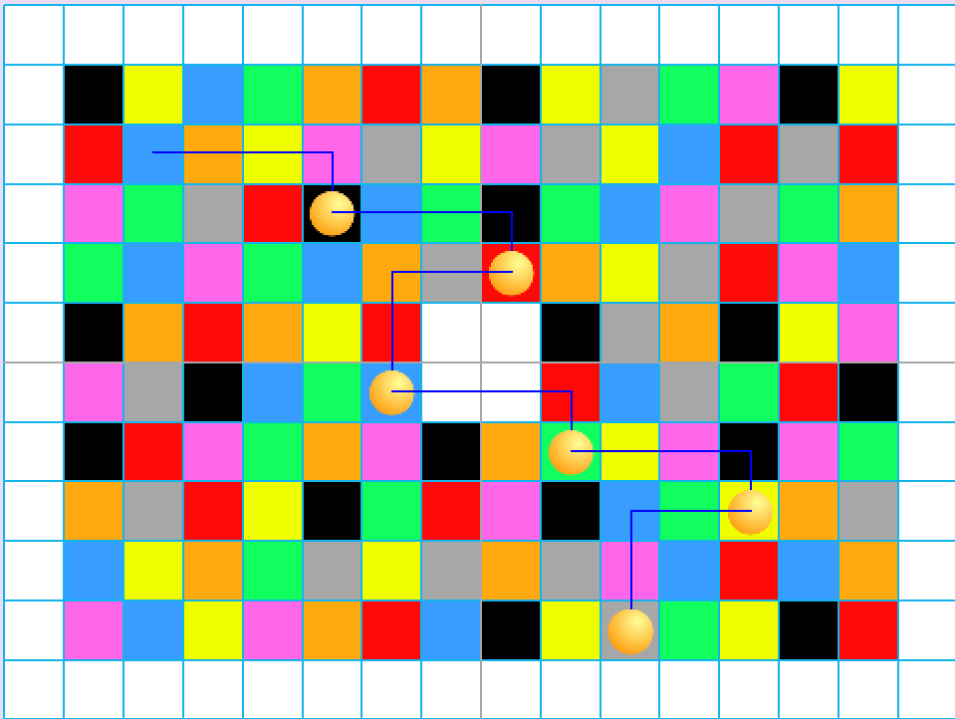
Note la couleur

Carte 14



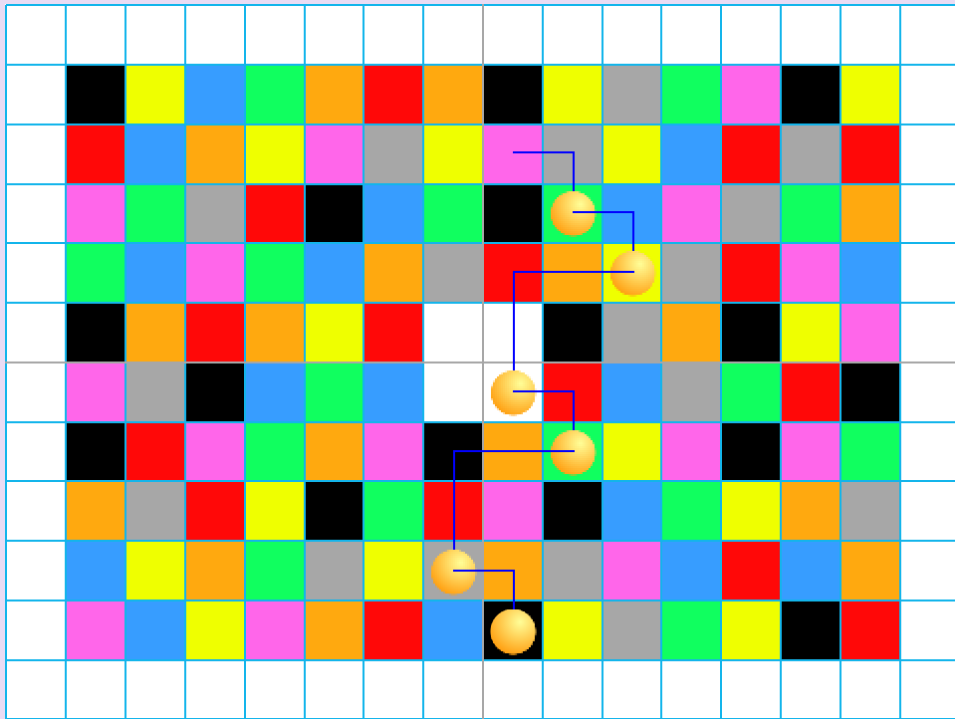
Solution

Noir – Rouge – Bleu – Vert – Jaune – Gris



Solution

Vert – Jaune – Blanc – Vert – Gris – Noir

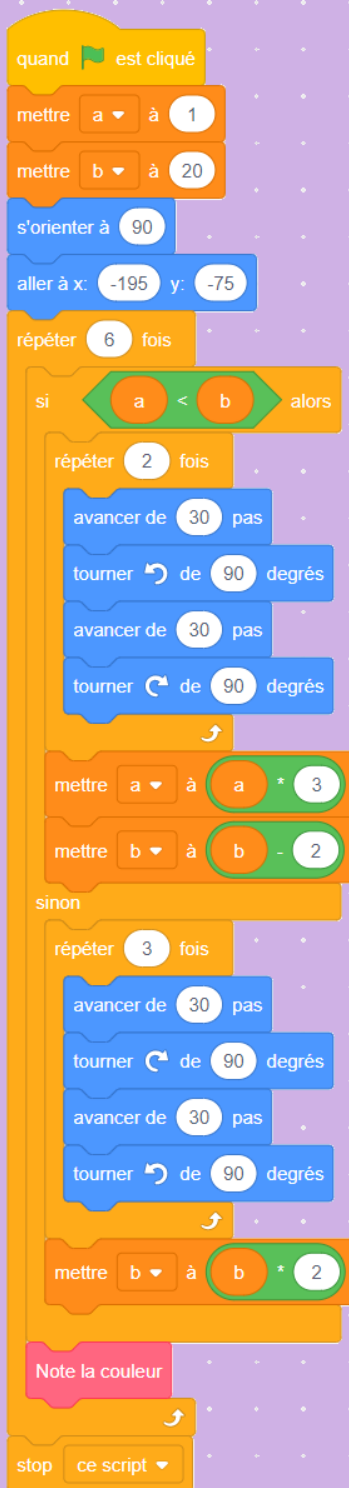


Les variables

Note la couleur

Carte 15

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



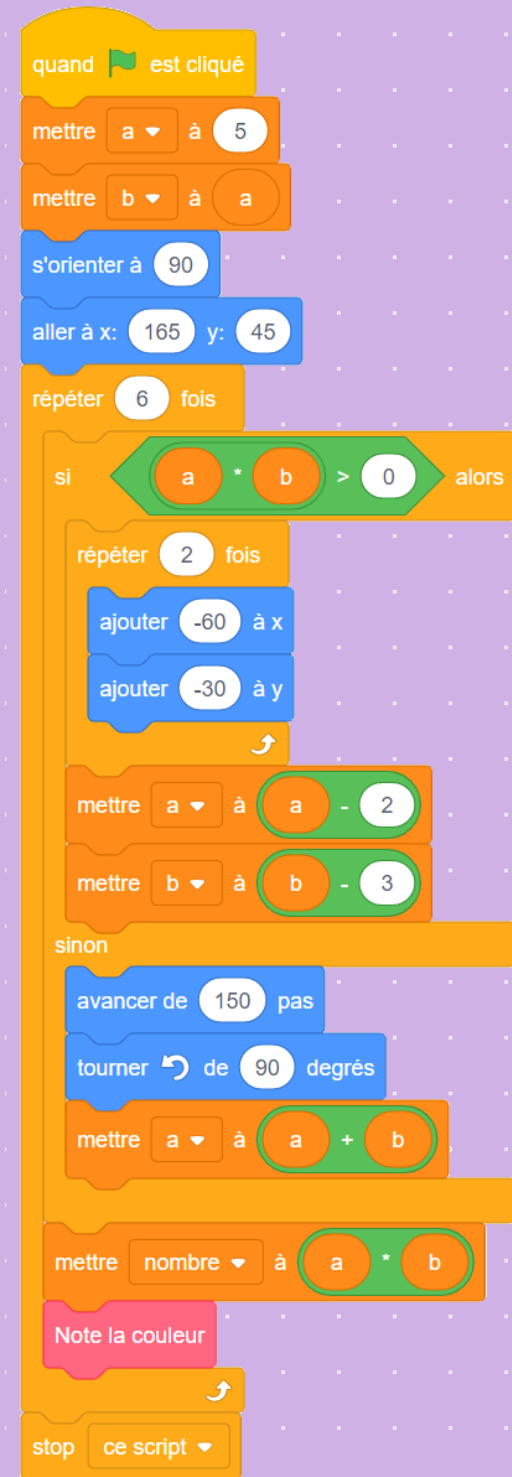
```
quand est cliqué
mettre a à 1
mettre b à 20
s'orienter à 90
aller à x: -195 y: -75
répéter 6 fois
si a < b alors
  répéter 2 fois
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  mettre a à a * 3
  mettre b à b - 2
sinon
  répéter 3 fois
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  mettre b à b * 2
Note la couleur
stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 16

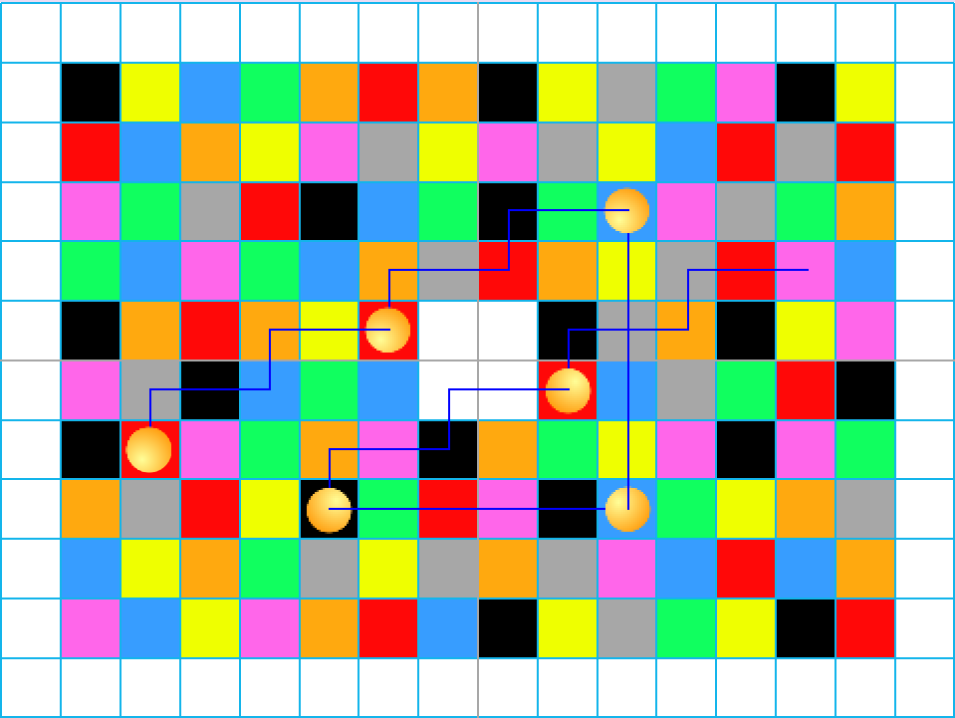
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand est cliqué
mettre a à 5
mettre b à a
s'orienter à 90
aller à x: 165 y: 45
répéter 6 fois
si a * b > 0 alors
  répéter 2 fois
    ajouter -60 à x
    ajouter -30 à y
  mettre a à a - 2
  mettre b à b - 3
sinon
  avancer de 150 pas
  tourner de 90 degrés
  mettre a à a + b
mettre nombre à a * b
Note la couleur
stop ce script
```

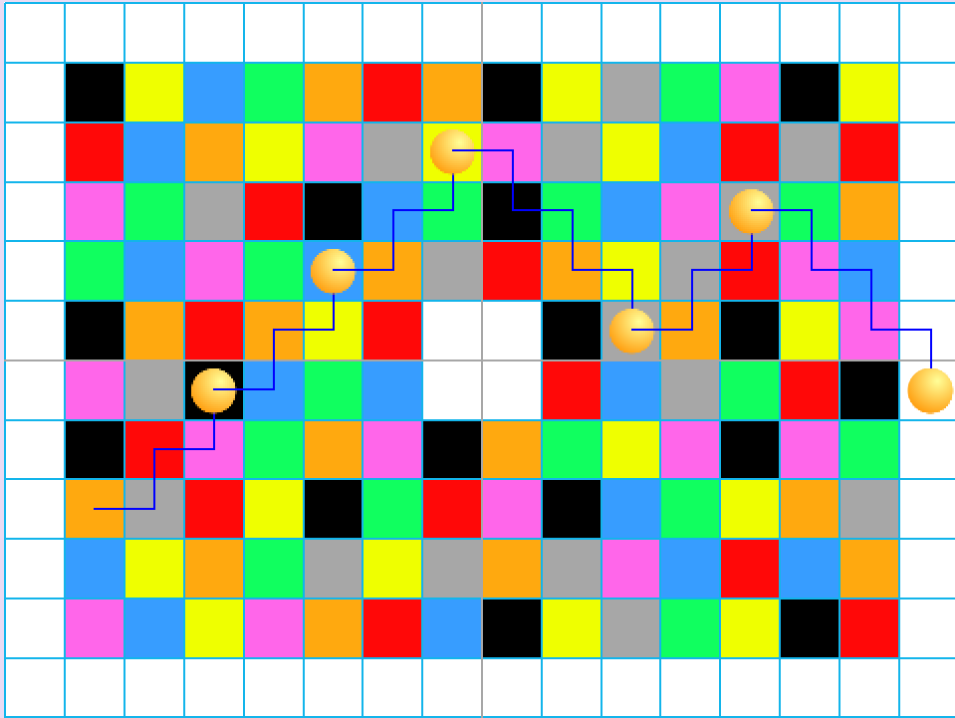
Solution

Rouge – Noir – Bleu – Bleu – Rouge – Rouge



Solution

Noir – Bleu – Jaune – Gris – Gris – Blanc



Les variables

Note la couleur

Carte 17

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



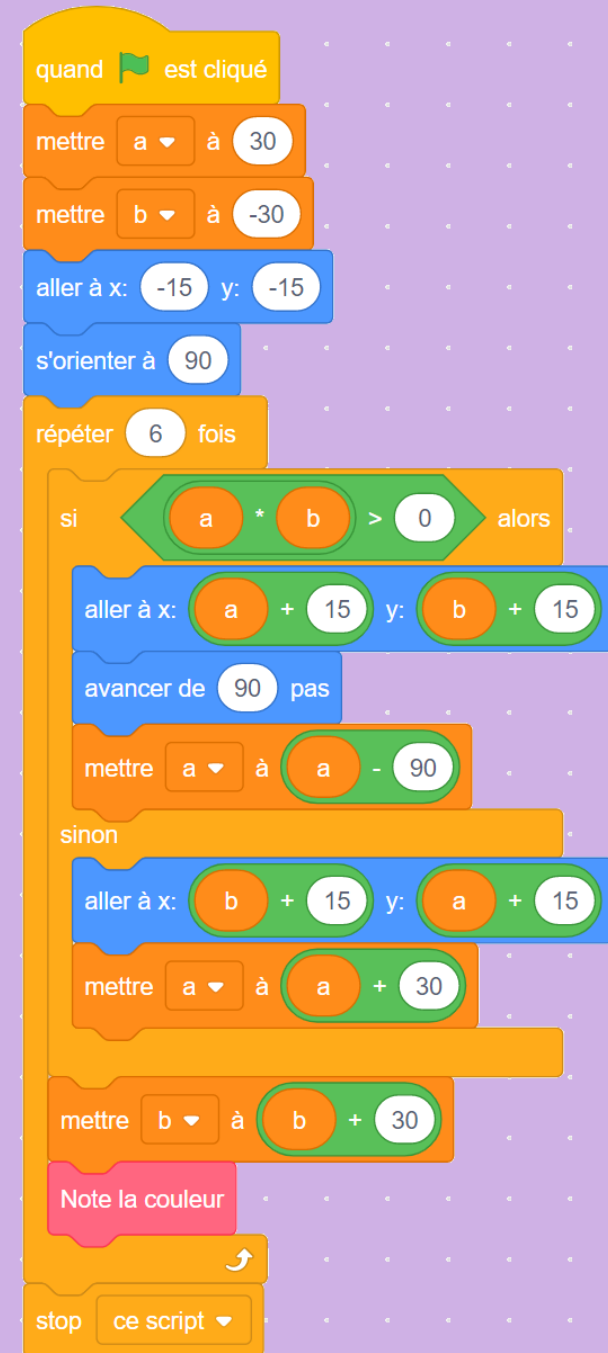
```
quand [drapeau] est cliqué
mettre a à 5
mettre b à 6
s'orienter à 90
aller à x: 165 y: 45
répéter 6 fois
mettre nombre à a * b - 25
si nombre > 0 alors
  répéter 2 fois
    ajouter -60 à x
    ajouter -30 à y
  mettre a à a - 2
  mettre b à b - 3
sinon
  avancer de 150 pas
  tourner de 90 degrés
  mettre a à a + b
Note la couleur
stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 18

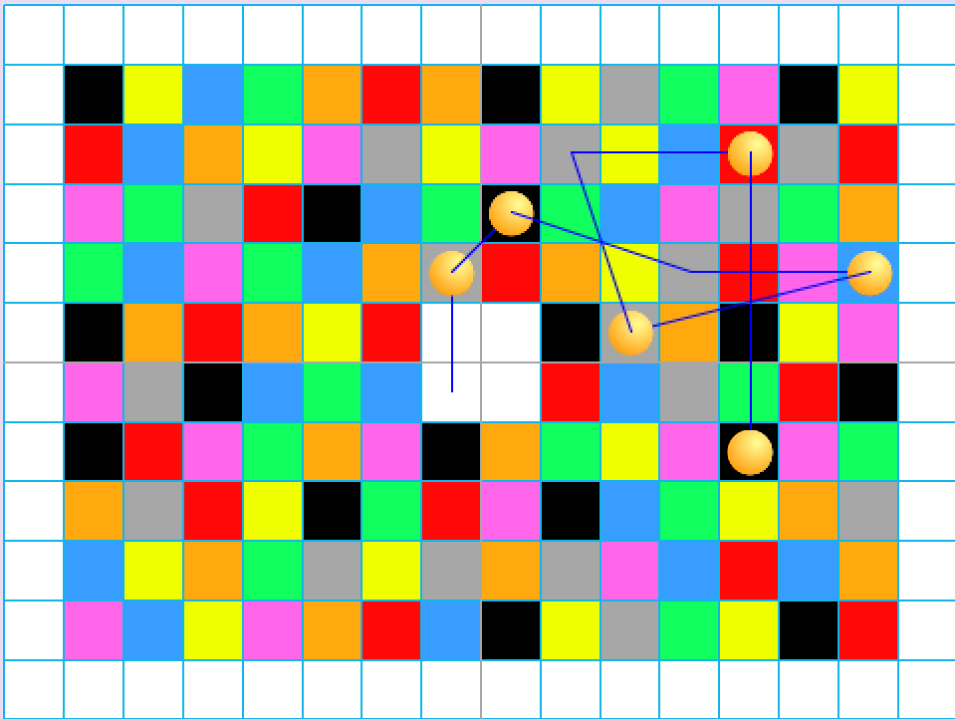
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
mettre a à 30
mettre b à -30
aller à x: -15 y: -15
s'orienter à 90
répéter 6 fois
si a * b > 0 alors
  aller à x: a + 15 y: b + 15
  avancer de 90 pas
  mettre a à a - 90
sinon
  aller à x: b + 15 y: a + 15
  mettre a à a + 30
mettre b à b + 30
Note la couleur
stop ce script
```

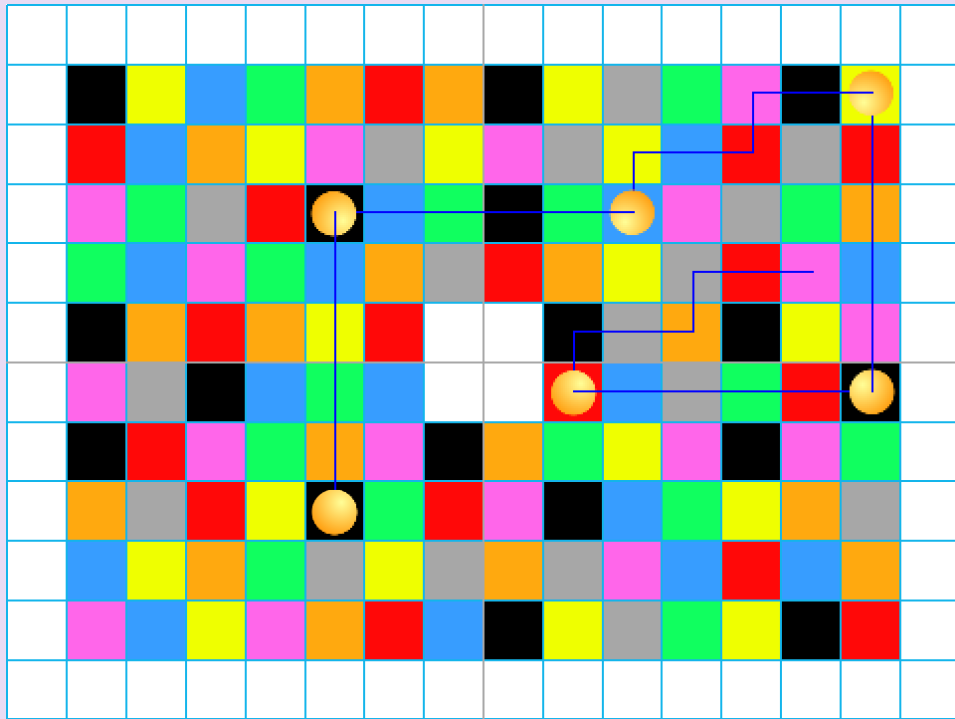
Solution

Gris – Noir – Bleu – Gris – Rouge – Noir



Solution

Rouge – Noir – Jaune – Bleu – Noir – Noir

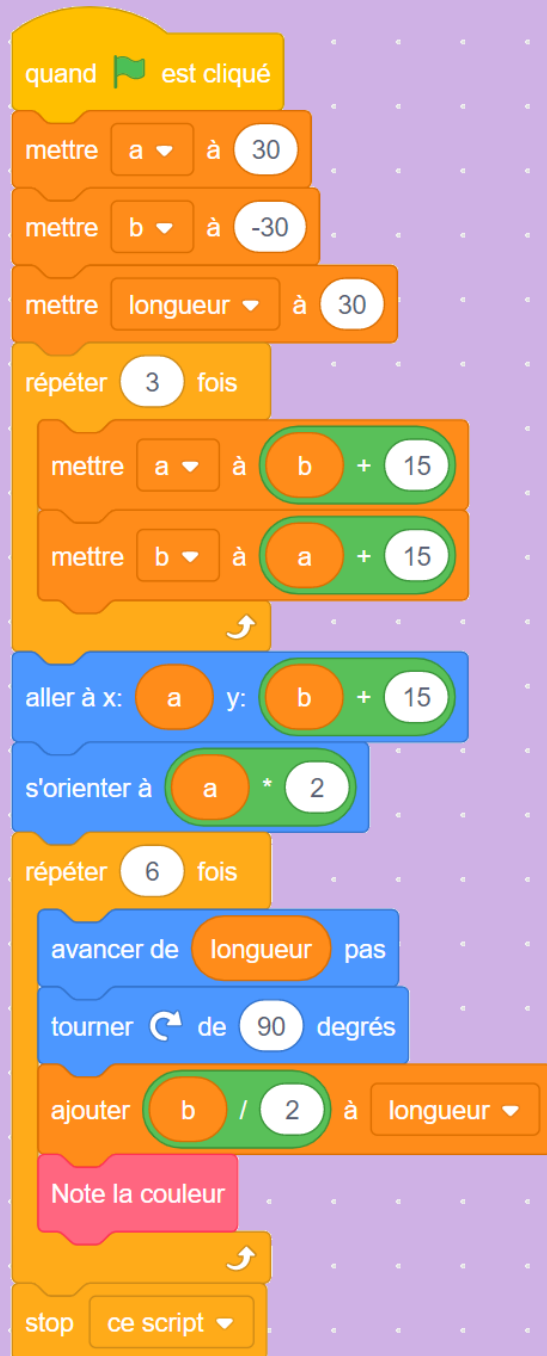


Les variables

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

Note la couleur

Carte 19



```
when green flag clicked
  set a to 30
  set b to -30
  set length to 30
  repeat (3) times
    set a to b + 15
    set b to a + 15
  go to x: a y: b + 15
  set heading to a * 2
  repeat (6) times
    move length steps
    turn 90 degrees
    add b / 2 to length
  Note the color
  stop this script
```

Les variables

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

Note la couleur

Carte 20



```
when green flag clicked
  set a to 30
  repeat (3) times
    set b to a + 5
    set a to b - 30
  go to x: a y: b
  set heading to b - a * 3
  repeat (6) times
    set length to b - a
    move length steps
    turn 90 degrees
    add -10 to a
    add 20 to b
  Note the color
  stop this script
```

