

Les variables

Note la couleur

Carte 1

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




```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 15 y: 15
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  répéter 6 fois
    avancer de longueur pas
    tourner de 90 degrés
    ajouter 30 à longueur
  Note la couleur
  stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 2

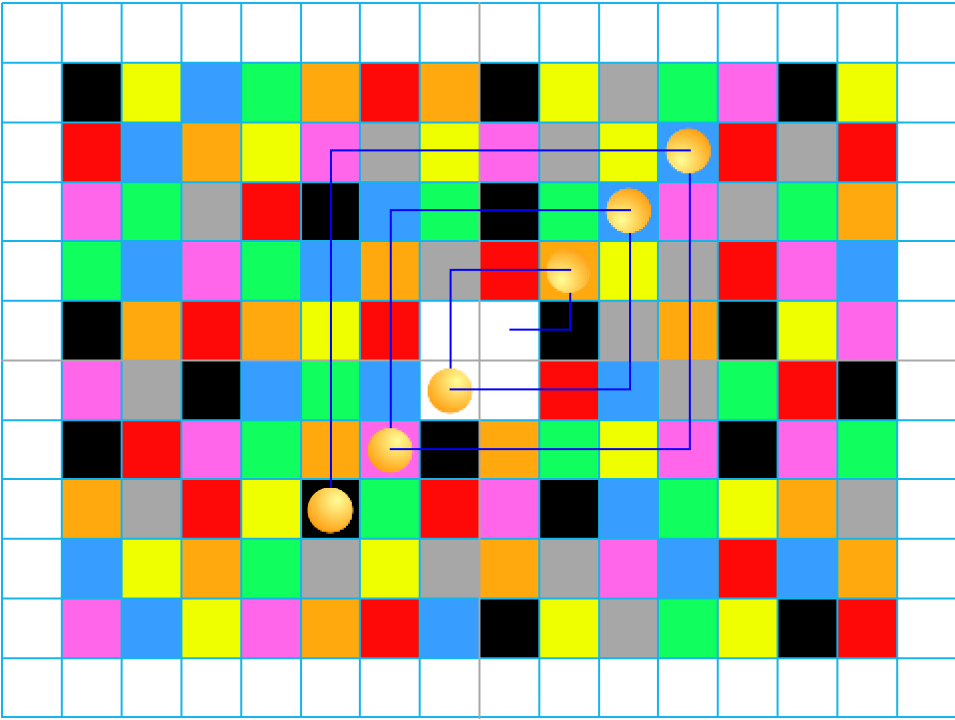
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 15 y: 15
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  répéter 6 fois
    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
```

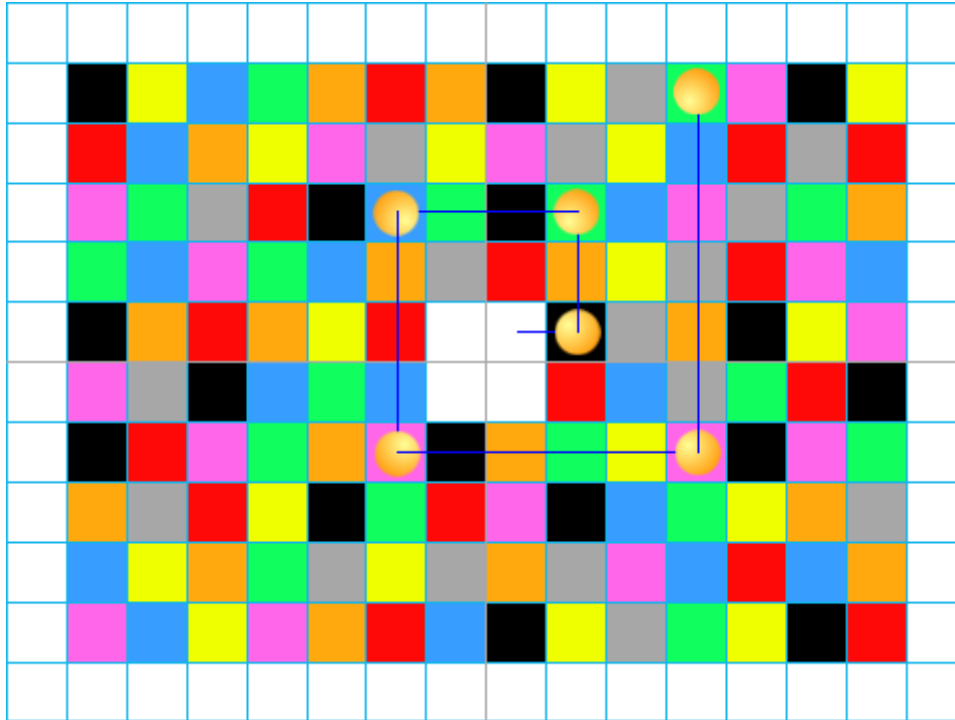
Solution

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 [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

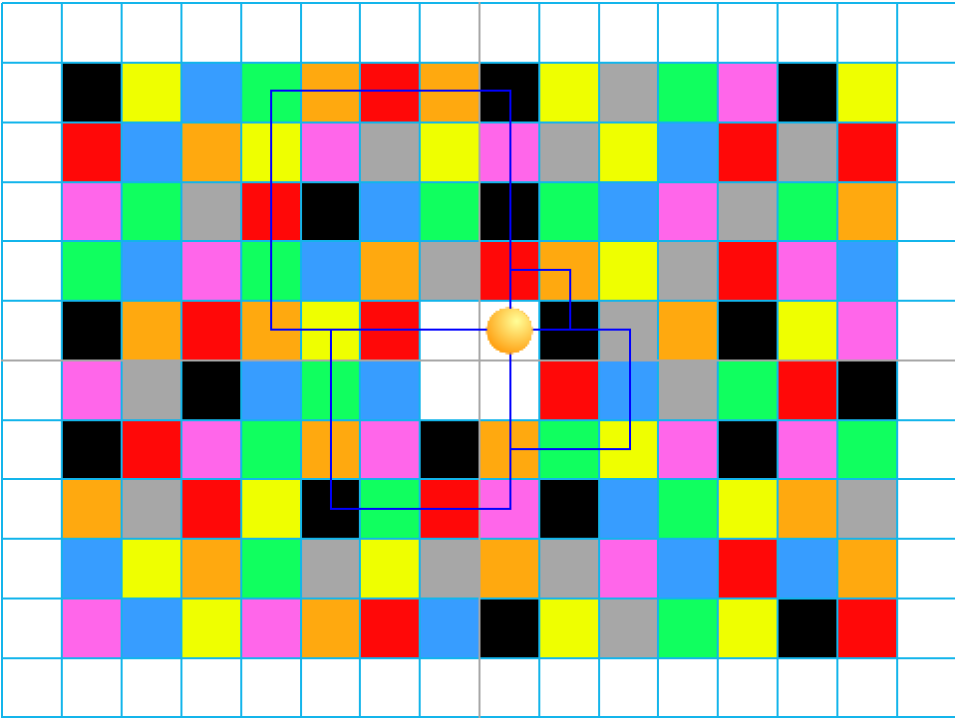
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [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
```

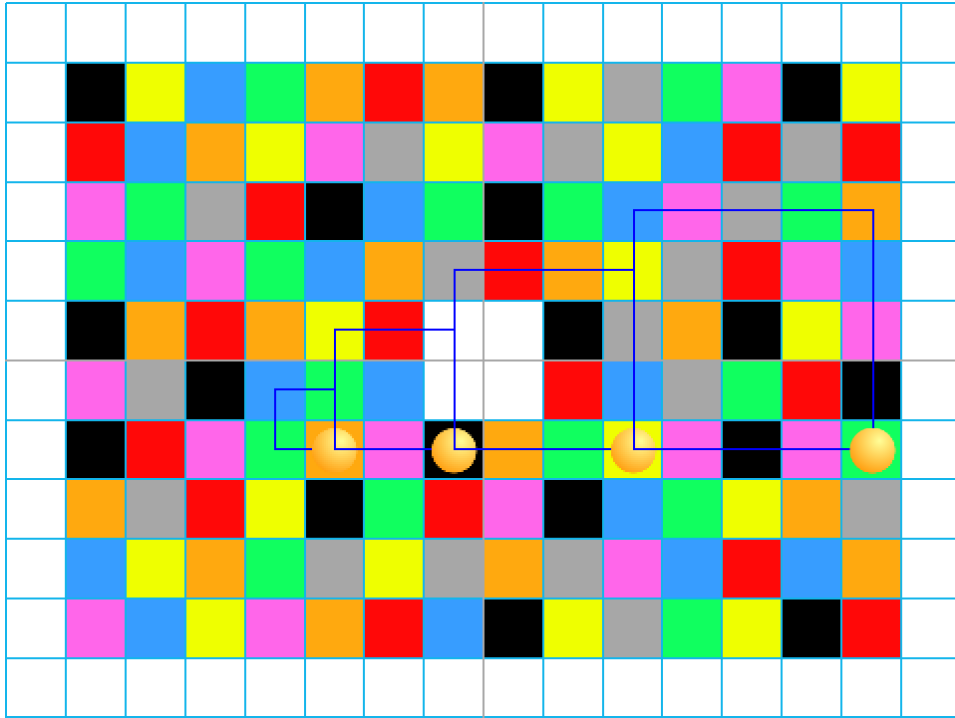
Solution

Blanc – Blanc – Blanc – Blanc



Solution

Orange – Noir – Jaune – Vert

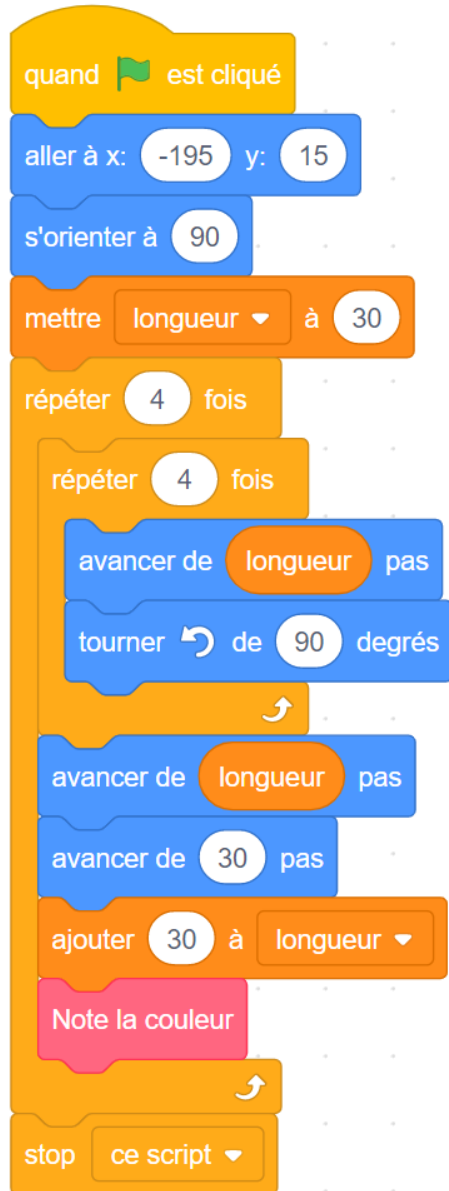


Les variables

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

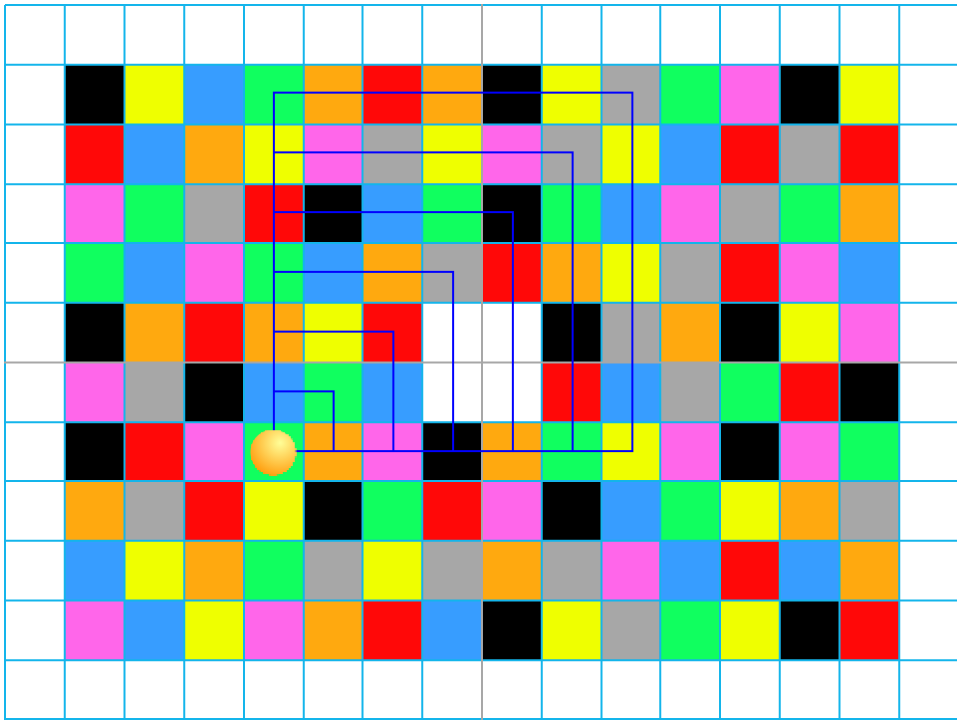
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
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
```

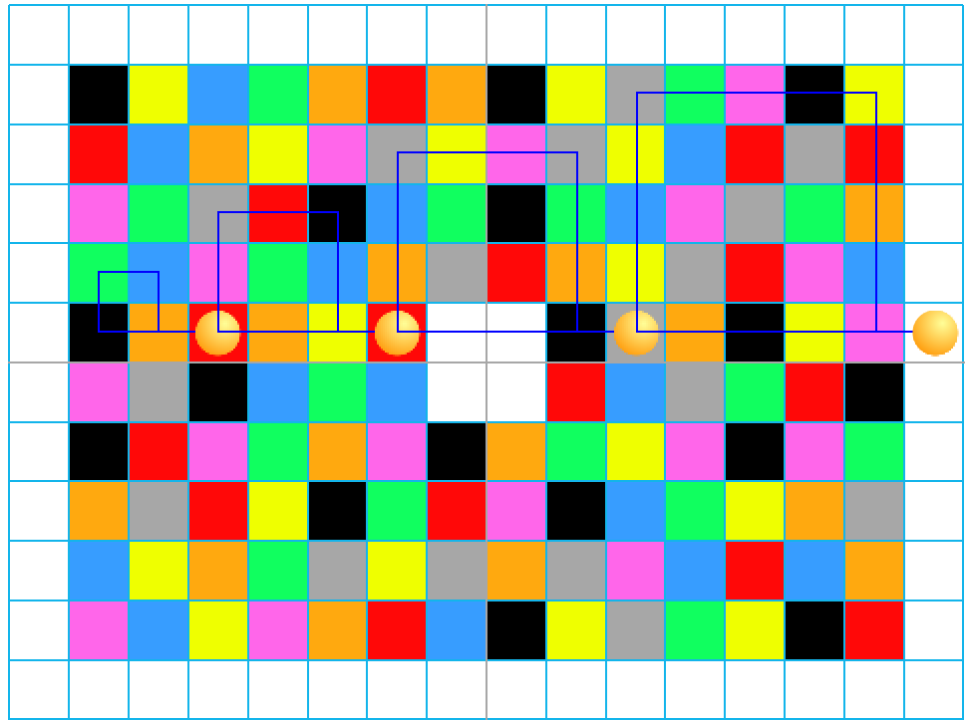
Solution

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.



```
when green flag clicked
  go to x: -165 y: 135
  turn 90 degrees
  set longueur to 360
  repeat 6 times
    move longueur steps
    turn 90 degrees
    add -60 to longueur
  Note la couleur
  stop this script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 8

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



```
when green flag clicked
  go to x: -165 y: 135
  turn 90 degrees
  set longueur to 120
  repeat 4 times
    move longueur steps
    turn 90 degrees
    move longueur steps
    turn 90 degrees
    move longueur steps
    turn 90 degrees
    move longueur steps
    turn 90 degrees
  add -30 to longueur
  Note la couleur
  stop this script
```


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

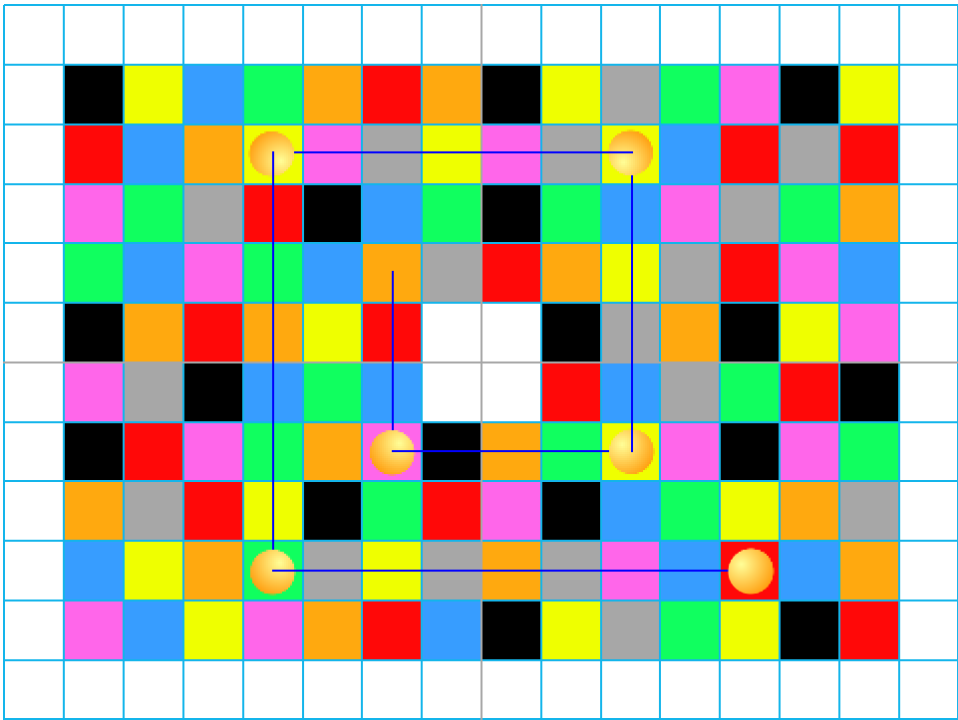
Carte 10

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
```

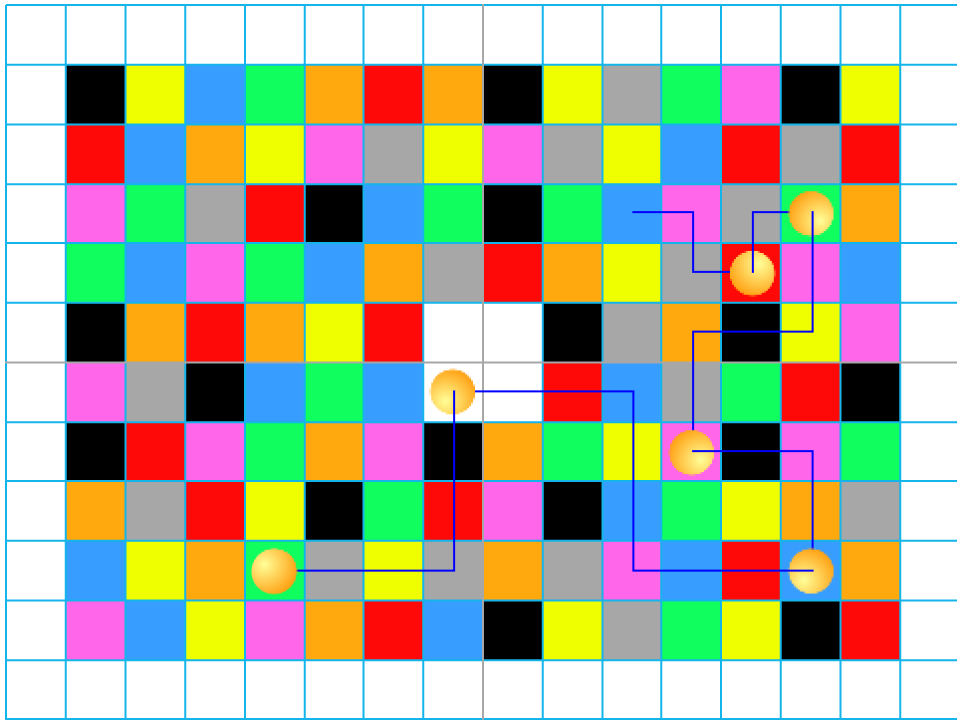
Solution

Rose – Jaune – Jaune – Jaune – Vert – Rouge



Solution

Rouge – Vert – Rose – Bleu – Blanc – Vert

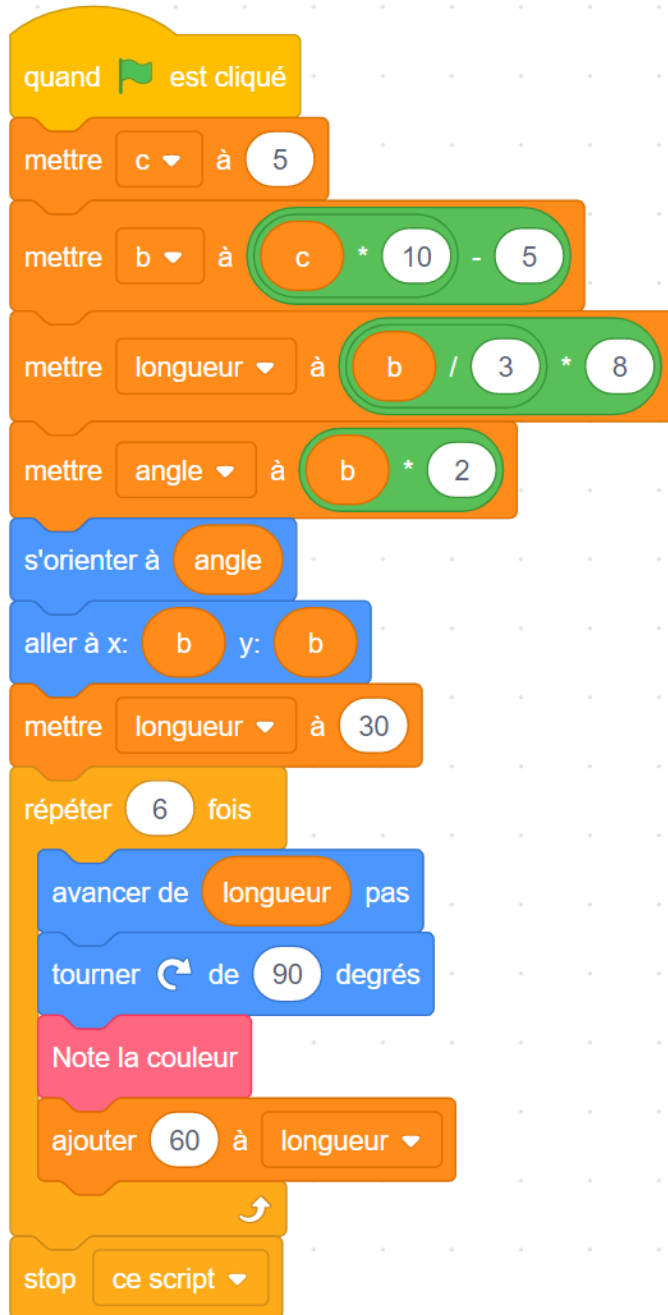


Les variables

Note la couleur

Carte 11

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



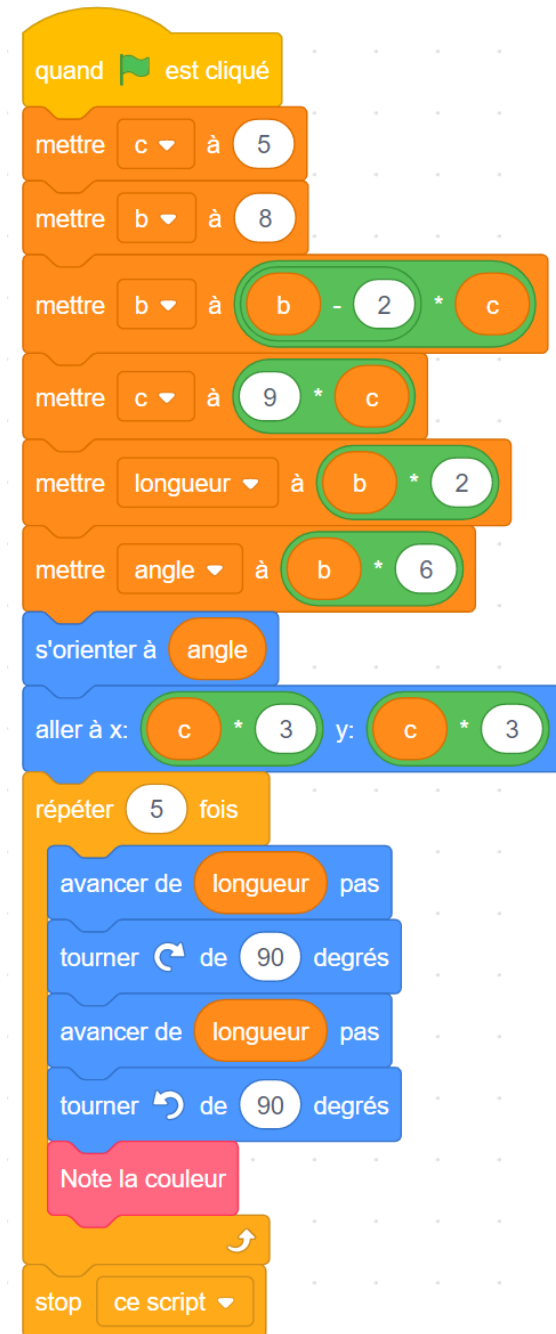
```
quand [drapeau] est cliqué
mettre c à 5
mettre b à (c * 10 - 5)
mettre longueur à (b / 3 * 8)
mettre angle à (b * 2)
s'orienter à angle
aller à x: b y: b
mettre longueur à 30
répéter 6 fois
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  Note la couleur
  ajouter 60 à longueur
stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 12

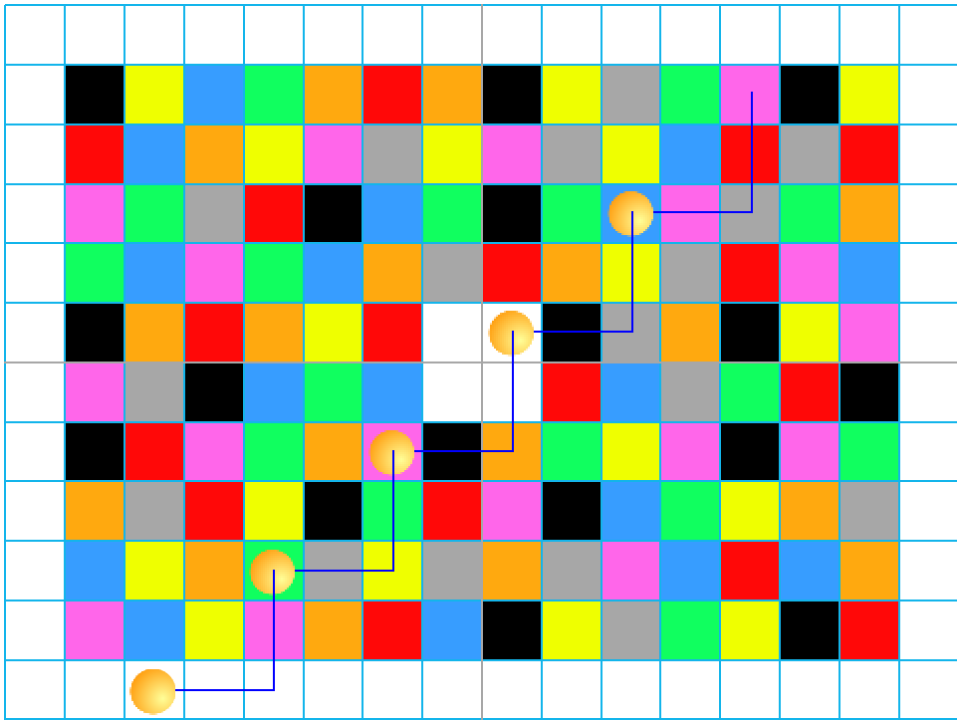
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
mettre c à 5
mettre b à 8
mettre b à (b - 2 * c)
mettre c à (9 * c)
mettre longueur à (b * 2)
mettre angle à (b * 6)
s'orienter à angle
aller à x: (c * 3) y: (c * 3)
répéter 5 fois
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  Note la couleur
stop ce script
```

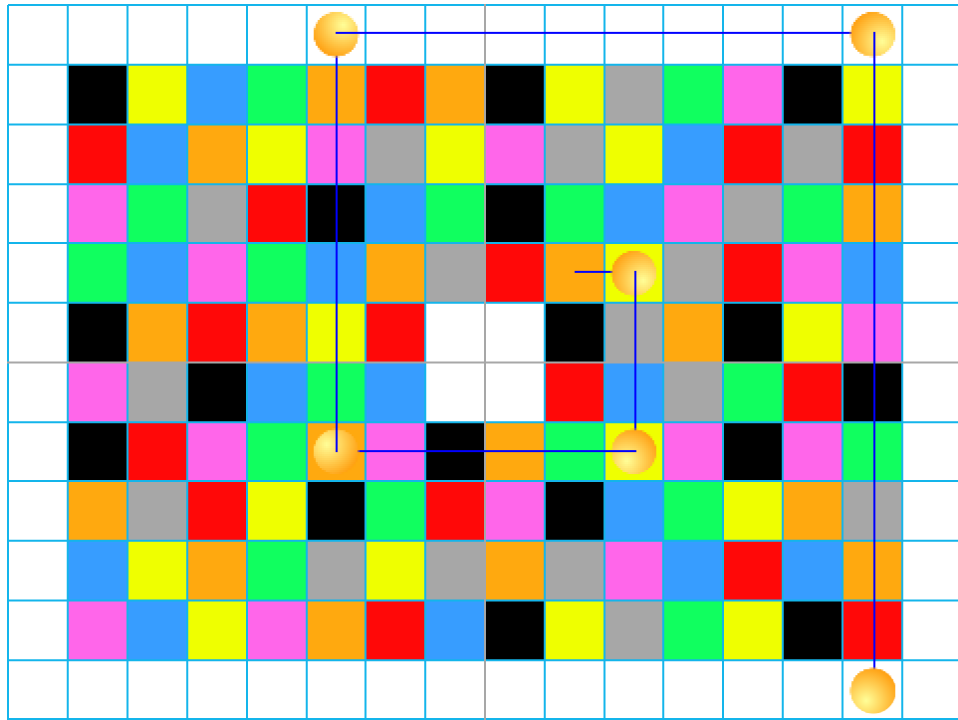
Solution

Bleu – Blanc – Rose – Vert – Blanc



Solution

Jaune – Jaune – Orange – Blanc – Blanc – Blanc



Les variables

Note la couleur

Carte 13

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

```
when green flag clicked
  set number to 3
  turn 90 degrees
  go to x: 15 y: 105
  repeat 6 times
    if number < 10 then
      move 30 steps
      turn 90 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees
      set number to number * 2
    else
      add -60 to x
      add -60 to y
      set number to number - 5
  end
  Note la couleur
  stop script
```

Les variables

Note la couleur

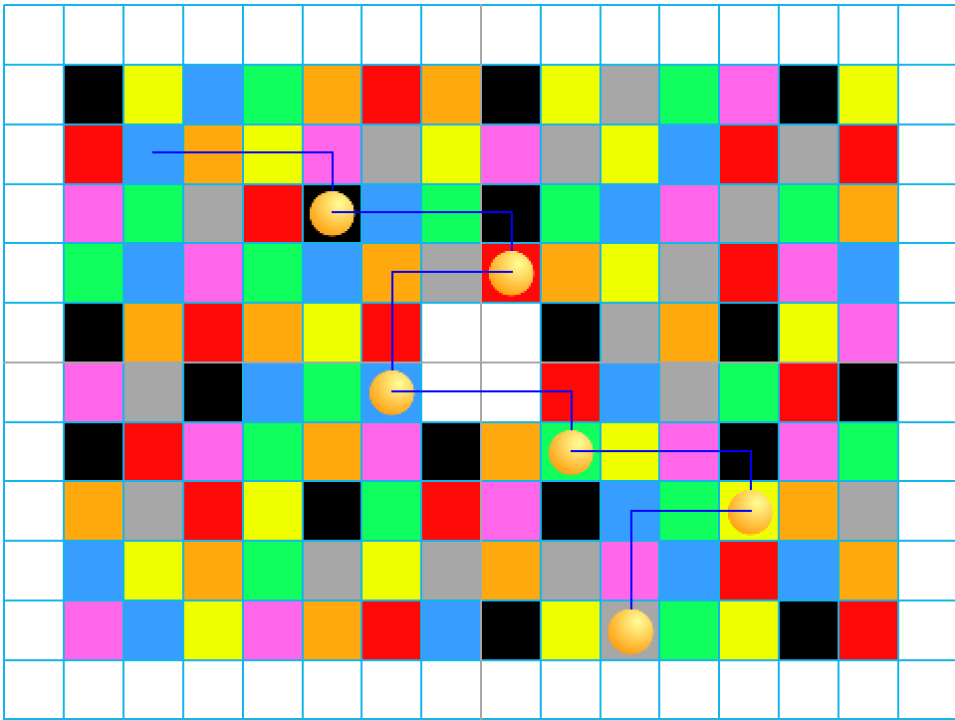
Carte 14

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

```
when green flag clicked
  set number to 30
  go to x: -165 y: 105
  turn 90 degrees
  repeat 6 times
    if number > 20 then
      move 90 steps
      turn 90 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees
      set number to number - 6
    else
      add -60 to x
      add -60 to y
      set number to 30
  end
  Note la couleur
  stop script
```

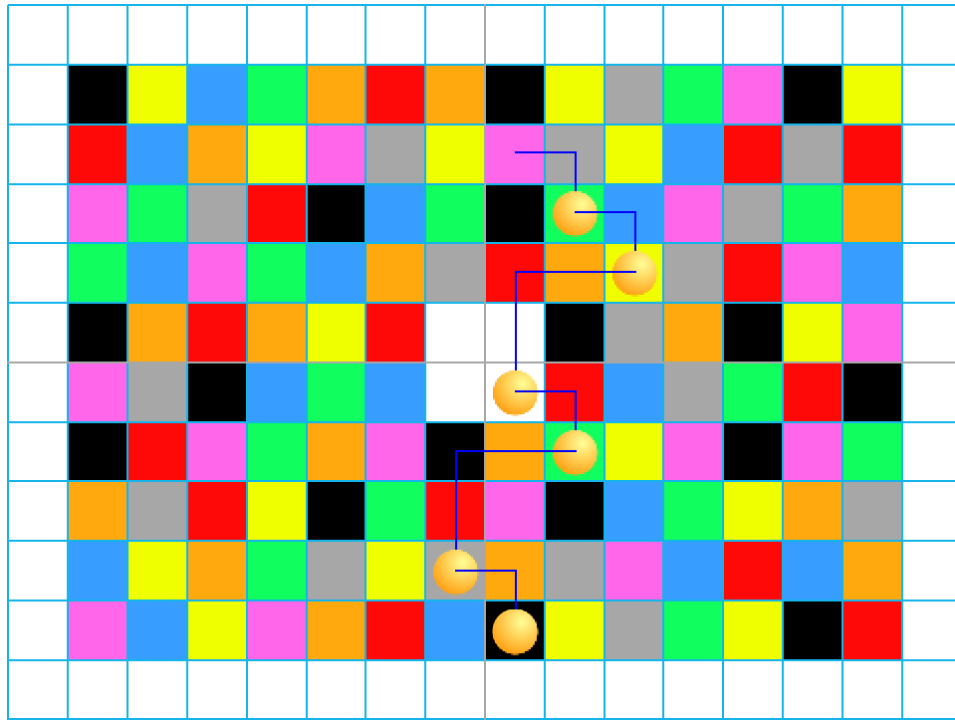
Solution

Noir – Rouge – Bleu – Vert – Jaune – Gris



Solution

Vert – Jaune – Blanc – Vert – Gris – Noir

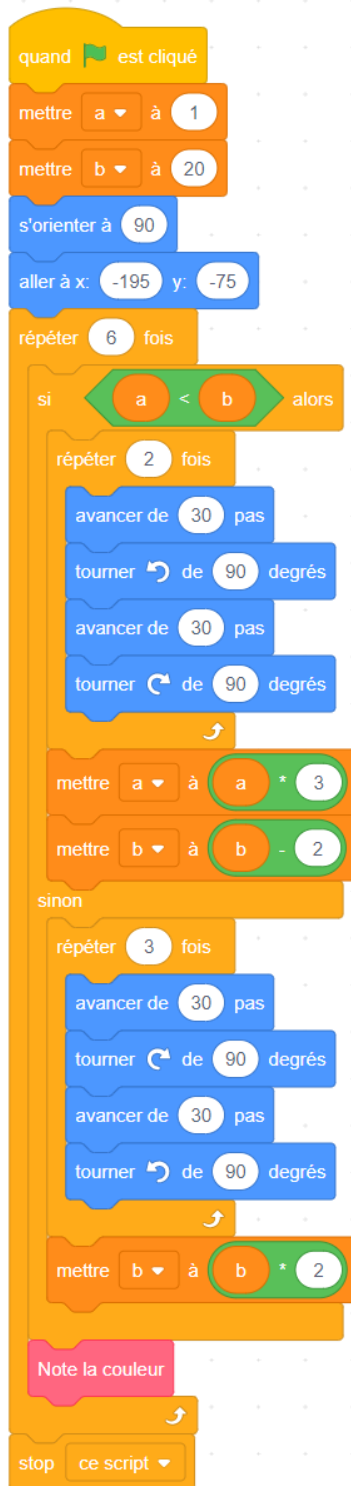


Les variables

Note la couleur

Carte 15

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



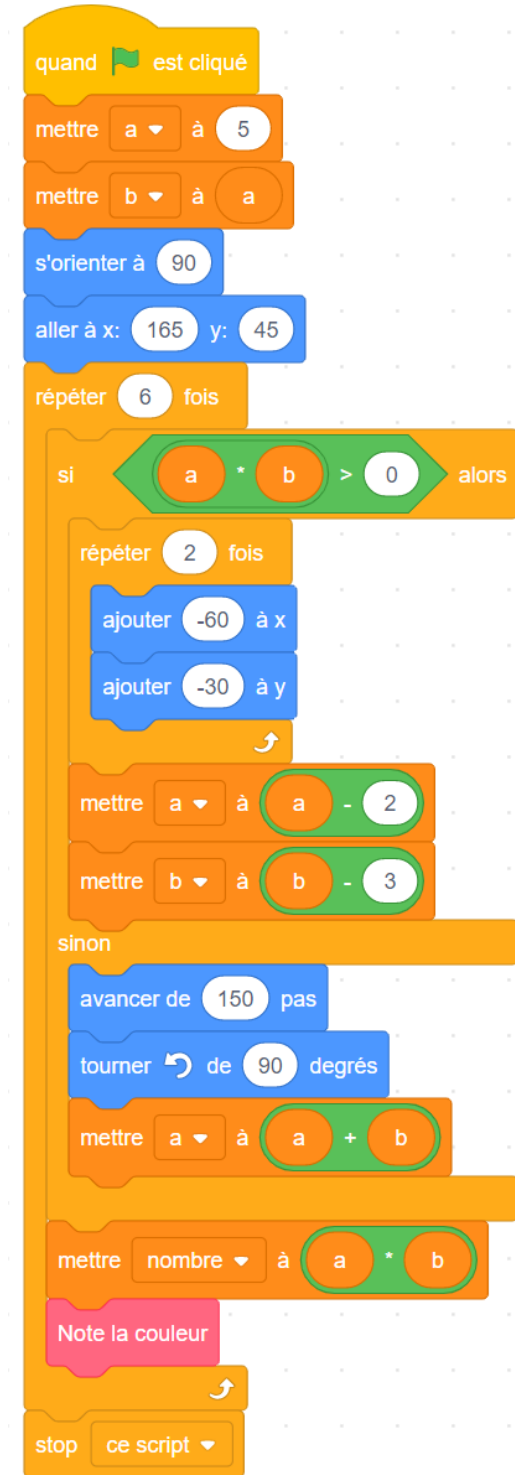
```
quand est cliqué
mettre a à 1
mettre b à 20
s'orienter à 90
aller à x: -195 y: -75
répéter 6 fois
  si a < b alors
    répéter 2 fois
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
    mettre a à a * 3
    mettre b à b - 2
  sinon
    répéter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

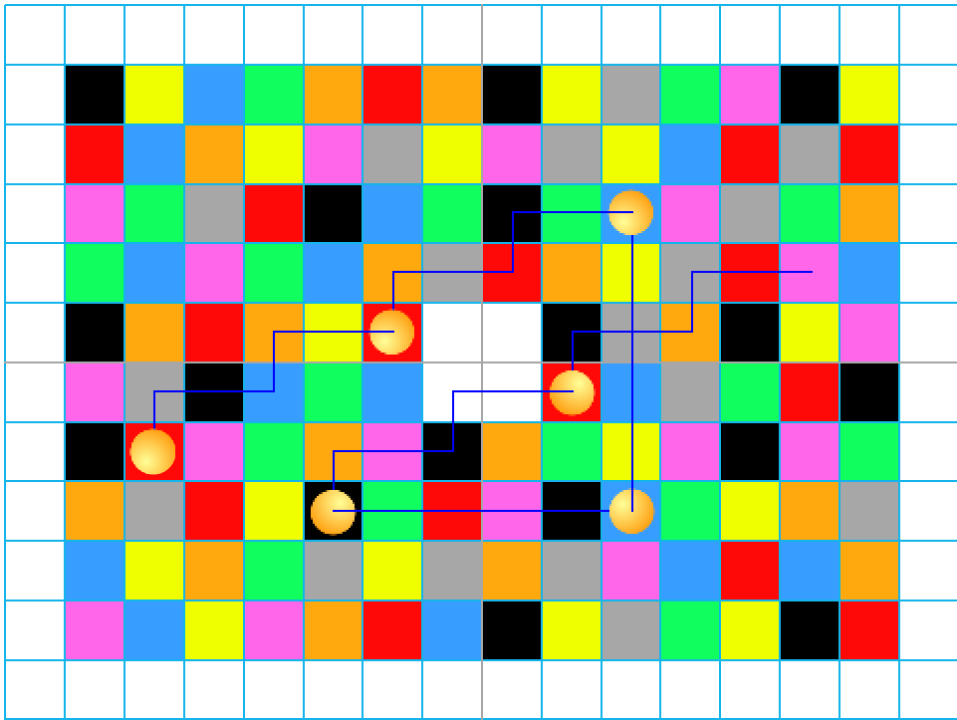
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
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
```

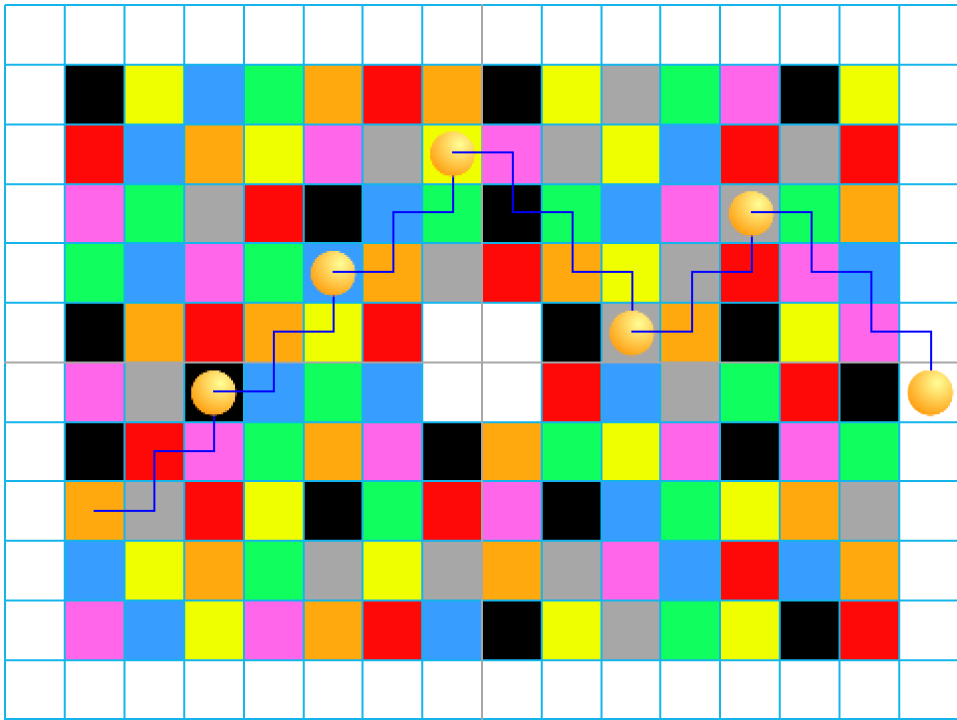
Solution

Rouge – Noir – Bleu – Bleu – Rouge – Rouge



Solution

Noir – Bleu – Jaune – Gris – Gris – Blanc

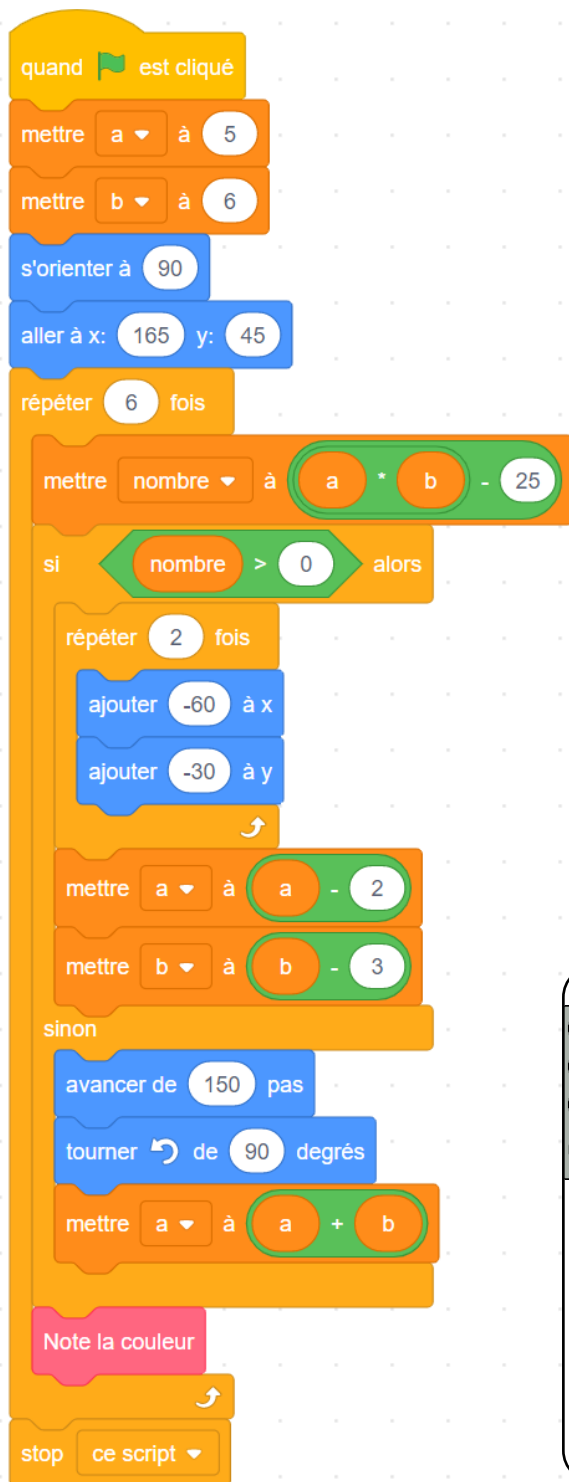


Les variables

Note la couleur

Carte 17

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



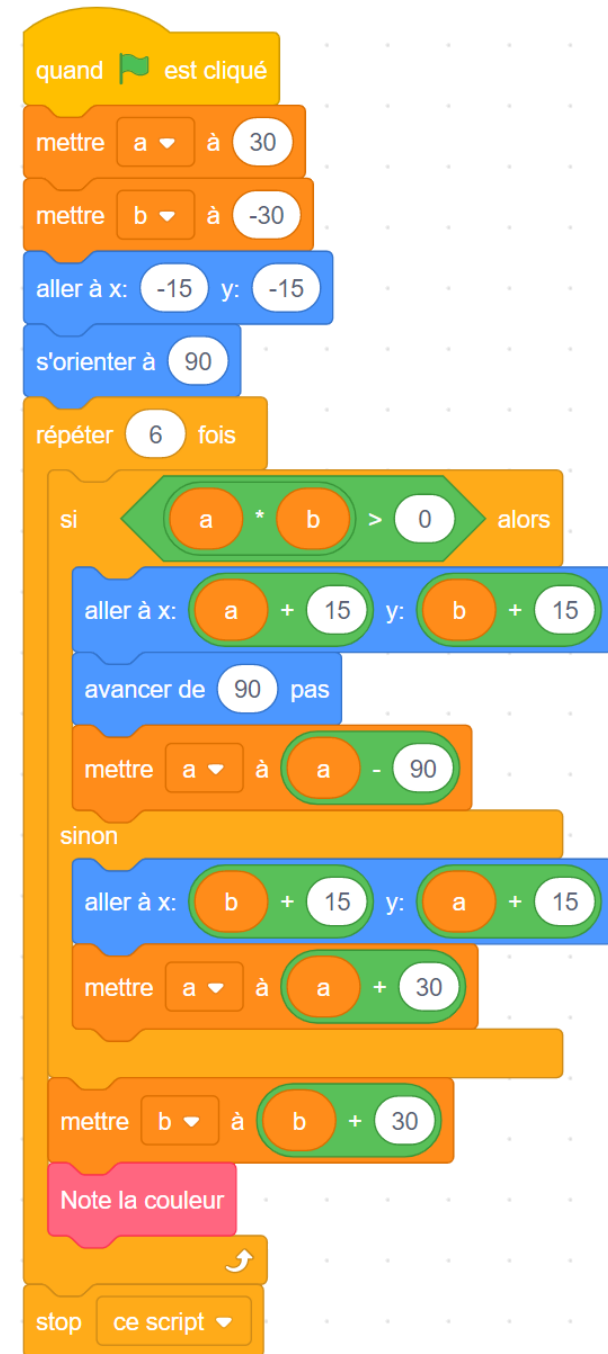
```
quand [drapeau] est cliqué
mettre a à 5
mettre b à 6
s'orienter à 90
aller à x: 165 y: 45
répéter 6 fois
mettre nombre à a * b - 25
si nombre > 0 alors
  répéter 2 fois
    ajouter -60 à x
    ajouter -30 à y
  mettre a à a - 2
  mettre b à b - 3
sinon
  avancer de 150 pas
  tourner de 90 degrés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

Les variables

Note la couleur

Carte 18

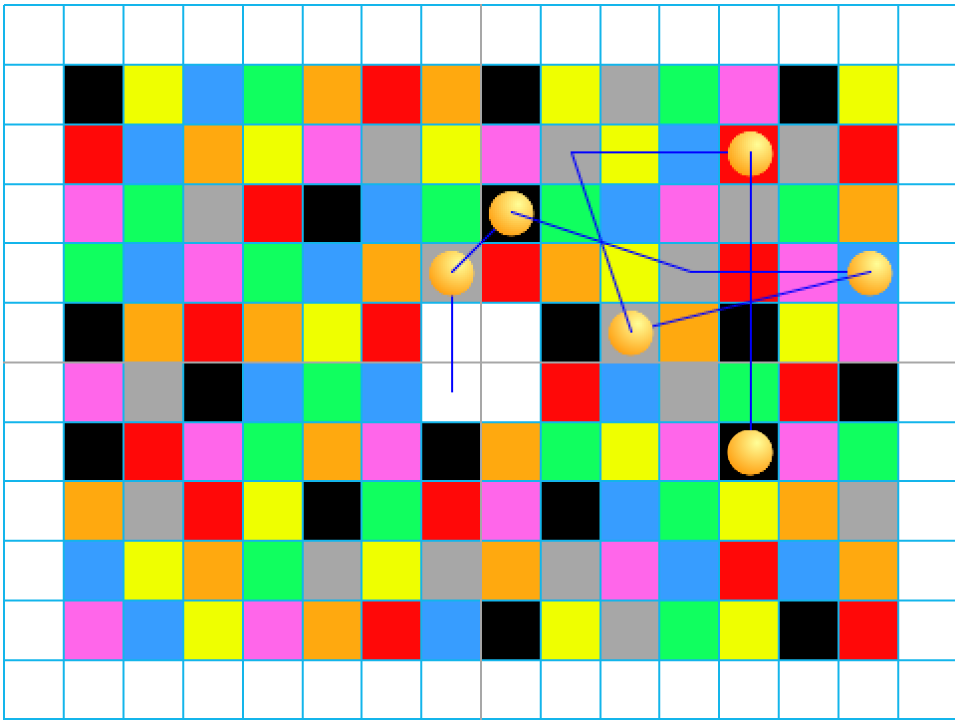
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
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
```

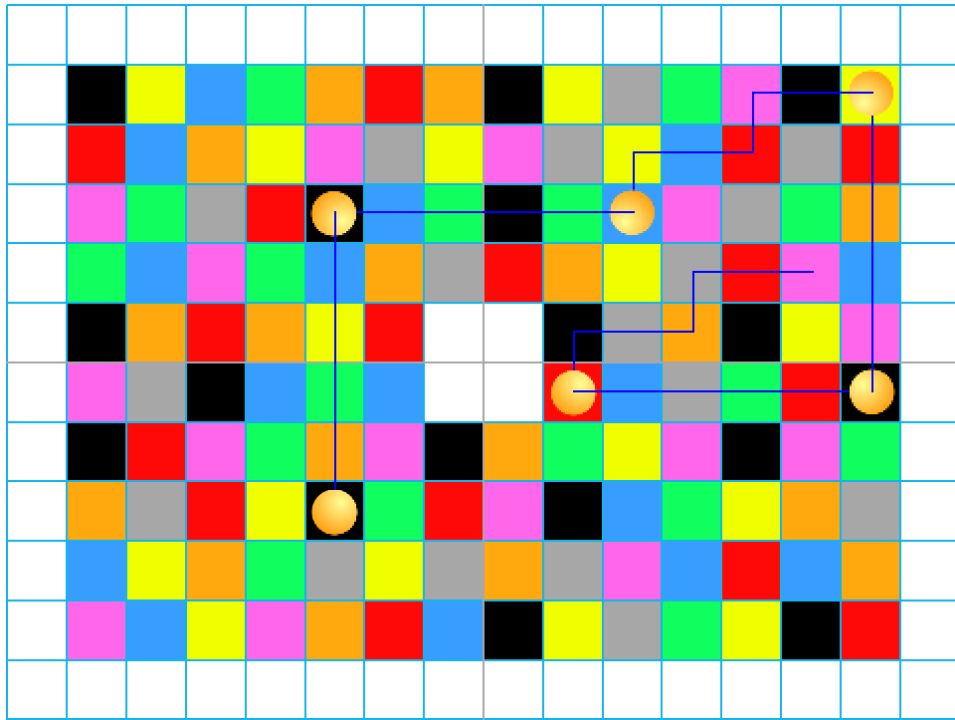
Solution

Gris – Noir – Bleu – Gris – Rouge – Noir



Solution

Rouge – Noir – Jaune – Bleu – Noir – Noir



Les variables

Note la couleur

Carte 19

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

```
quand [drapeau] est cliqué
mettre a à 30
mettre b à -30
mettre longueur à 30
répéter 3 fois
  mettre a à b + 15
  mettre b à a + 15
aller à x: a y: b + 15
s'orienter à a * 2
répéter 6 fois
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  ajouter b / 2 à longueur
Note la couleur
stop ce script
```

Les variables

Note la couleur

Carte 20

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

```
quand [drapeau] est cliqué
mettre a à 30
répéter 3 fois
  mettre b à a + 5
  mettre a à b - 30
aller à x: a y: b
s'orienter à b - a * 3
répéter 6 fois
  mettre longueur à b - a
  avancer de longueur pas
  tourner de 90 degrés
  ajouter -10 à a
  ajouter 20 à b
Note la couleur
stop ce script
```

