

Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 11

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
graph TD
    A[quand est cliqué] --> B[aller à x: -140 y: 0]
    B --> C[s'orienter en direction de 90]
    C --> D[effacer tout]
    D --> E[stylo en position d'écriture]
    E --> F[ répéter 5 fois ]
    F --> G[ répéter 4 fois ]
    G --> H[avancer de 40 pas]
    H --> I[tourner de 90 degrés]
    I --> J[avancer de 60 pas]
    J --> K[stop tout]
```

quand est cliqué

aller à x: -140 y: 0

s'orienter en direction de 90

effacer tout

stylo en position d'écriture

répéter 5 fois

répéter 4 fois

avancer de 40 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 60 pas

stop tout

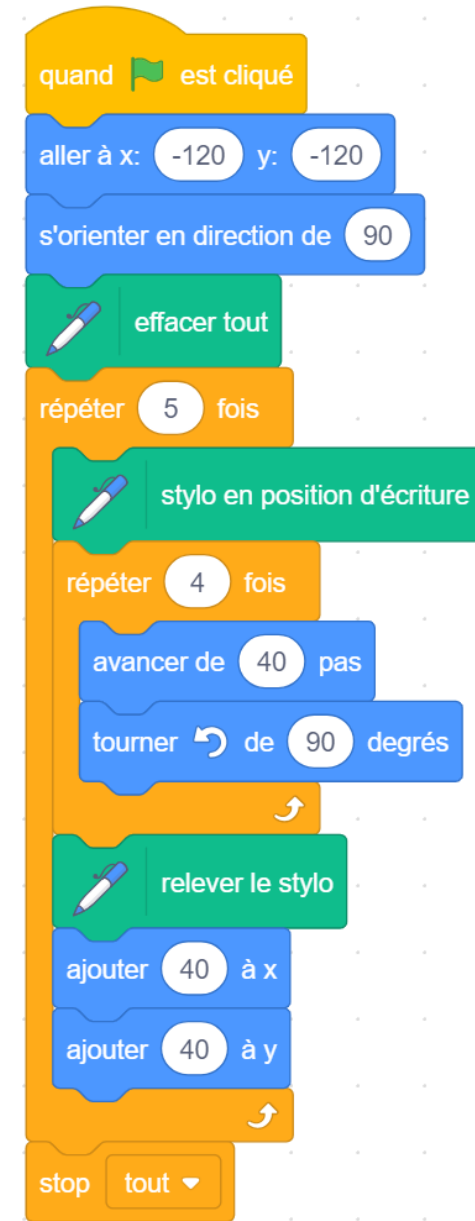


Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 12

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
graph TD
    A[quand est cliqué] --> B[aller à x: -120 y: -120]
    B --> C[s'orienter en direction de 90]
    C --> D[effacer tout]
    D --> E[ répéter 5 fois ]
    E --> F[stylo en position d'écriture]
    F --> G[ répéter 4 fois ]
    G --> H[avancer de 40 pas]
    H --> I[tourner de 90 degrés]
    I --> J[relever le stylo]
    J --> K[ajouter 40 à x]
    K --> L[ajouter 40 à y]
    L --> M[stop tout]
```

quand est cliqué

aller à x: -120 y: -120

s'orienter en direction de 90

effacer tout

répéter 5 fois

stylo en position d'écriture

répéter 4 fois

avancer de 40 pas

tourner de 90 degrés

relever le stylo

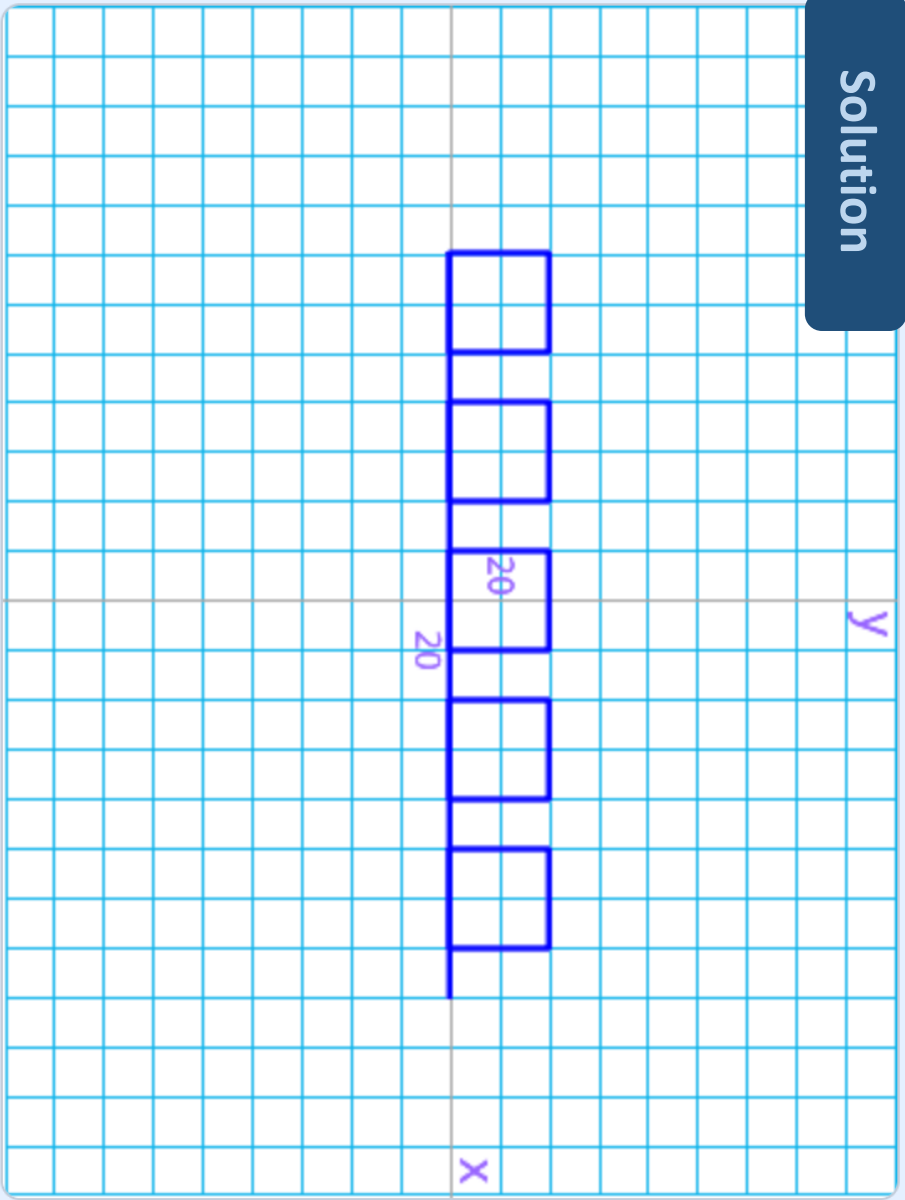
ajouter 40 à x

ajouter 40 à y

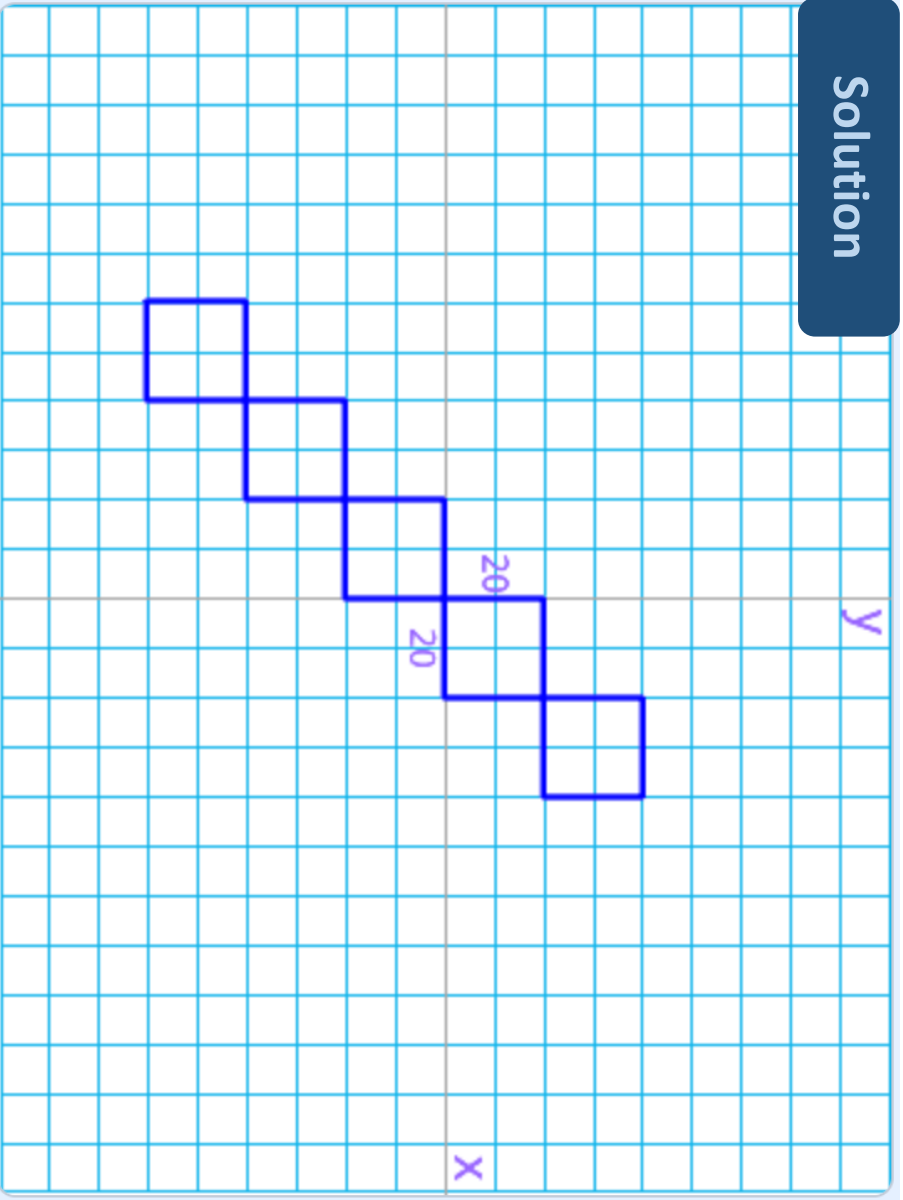
stop tout



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 13

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[aller à x: -60 y: 60]; B --> C[s'orienter en direction de 90]; C --> D[effacer tout]; D --> E[répéter 4 fois]; E --> F[stylo en position d'écriture]; F --> G[répéter 4 fois]; G --> H[avancer de 60 pas]; H --> I[tourner de 90 degrés]; I --> G; G --> J[avancer de 120 pas]; J --> K[tourner de 90 degrés]; K --> E; E --> L[stop tout];
```

quand est cliqué

aller à x: -60 y: 60

s'orienter en direction de 90

effacer tout

répéter 4 fois

stylo en position d'écriture

répéter 4 fois

avancer de 60 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 120 pas

tourner de 90 degrés

stop tout



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 14

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[aller à x: 0 y: 0]; B --> C[s'orienter en direction de 90]; C --> D[effacer tout]; D --> E[stylo en position d'écriture]; E --> F[répéter 4 fois]; F --> G[répéter 4 fois]; G --> H[avancer de 100 pas]; H --> I[tourner de 90 degrés]; I --> G; G --> J[tourner de 90 degrés]; J --> F; F --> K[stop tout];
```

quand est cliqué

aller à x: 0 y: 0

s'orienter en direction de 90

effacer tout

stylo en position d'écriture

répéter 4 fois

répéter 4 fois

avancer de 100 pas

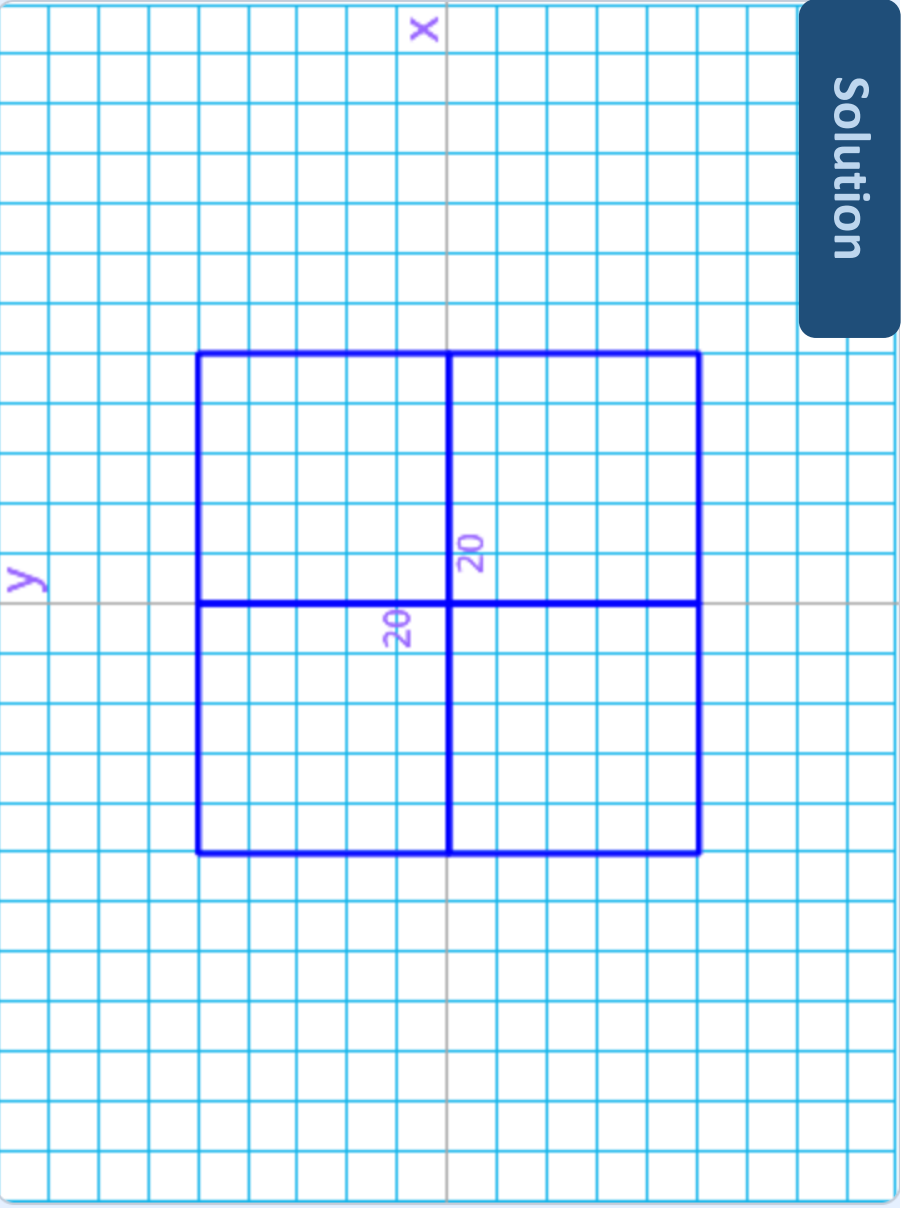
tourner de 90 degrés

tourner de 90 degrés

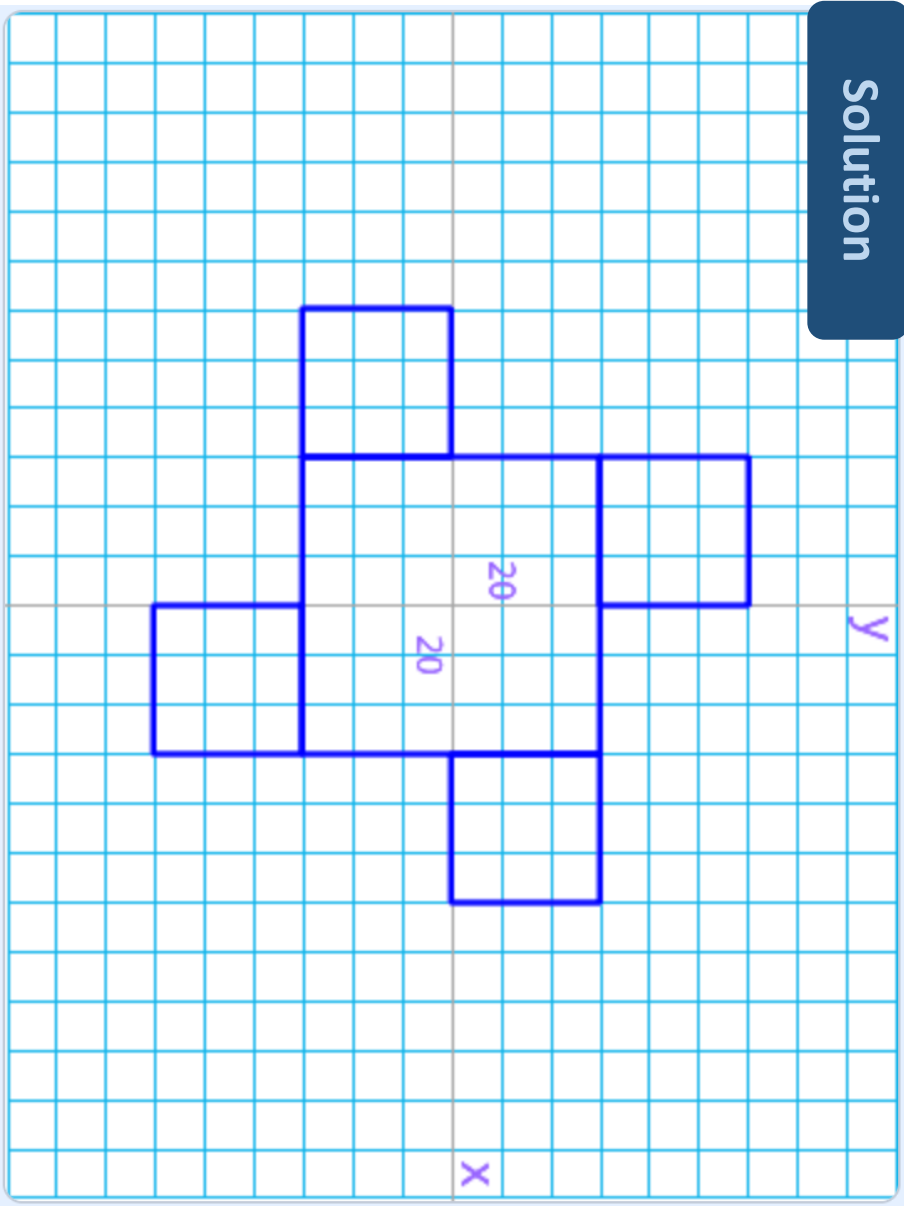
stop tout



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 15

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[aller à x: 40 y: 40]; B --> C[s'orienter en direction de 90]; C --> D[effacer tout]; D --> E[ répéter 4 fois ]; E --> F[ stylo en position d'écriture ]; F --> G[ répéter 4 fois ]; G --> H[ avancer de 100 pas ]; H --> I[ tourner de 90 degrés ]; I --> J[ relever le stylo ]; J --> K[ tourner de 90 degrés ]; K --> L[ avancer de 80 pas ]; L --> M[ stop tout ];
```



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 16

monclasseurdemaths.fr

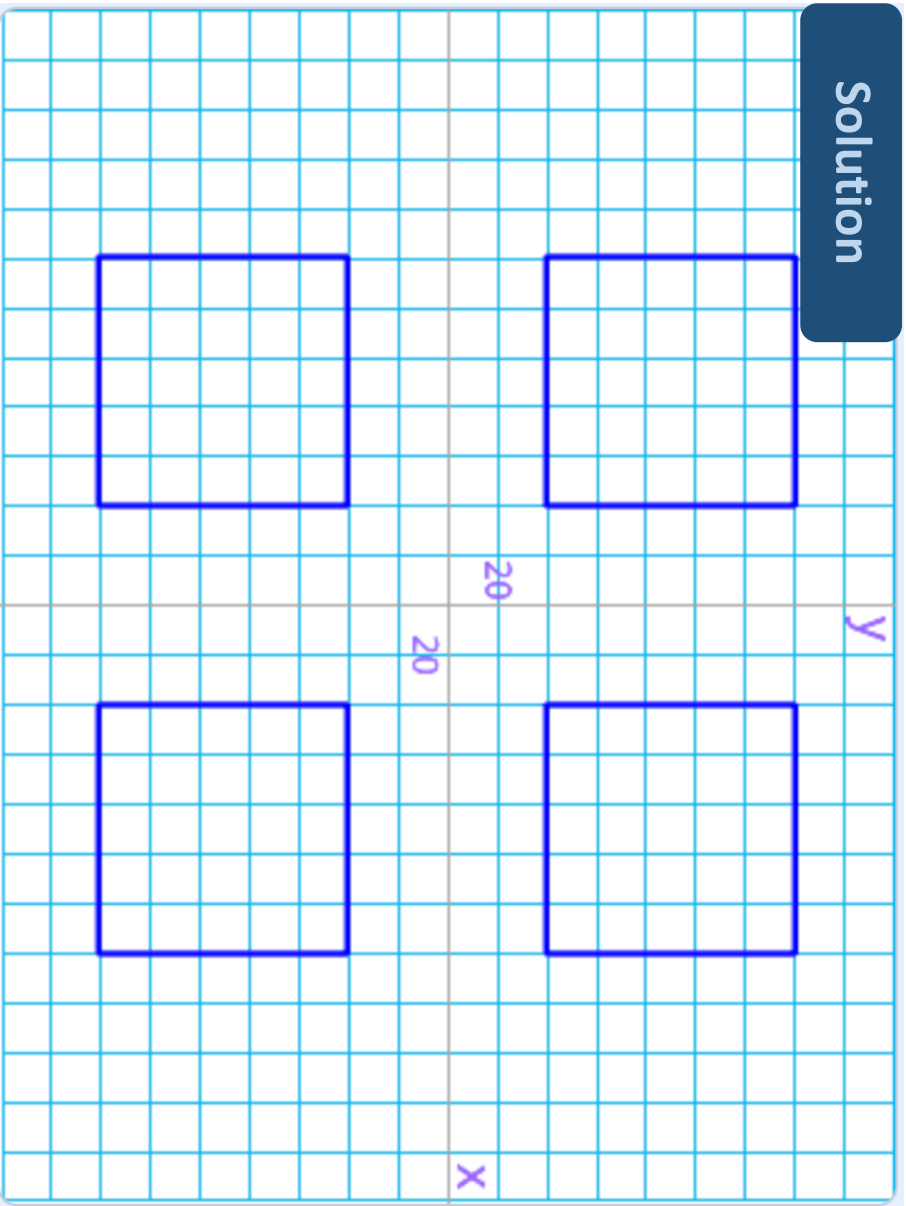
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



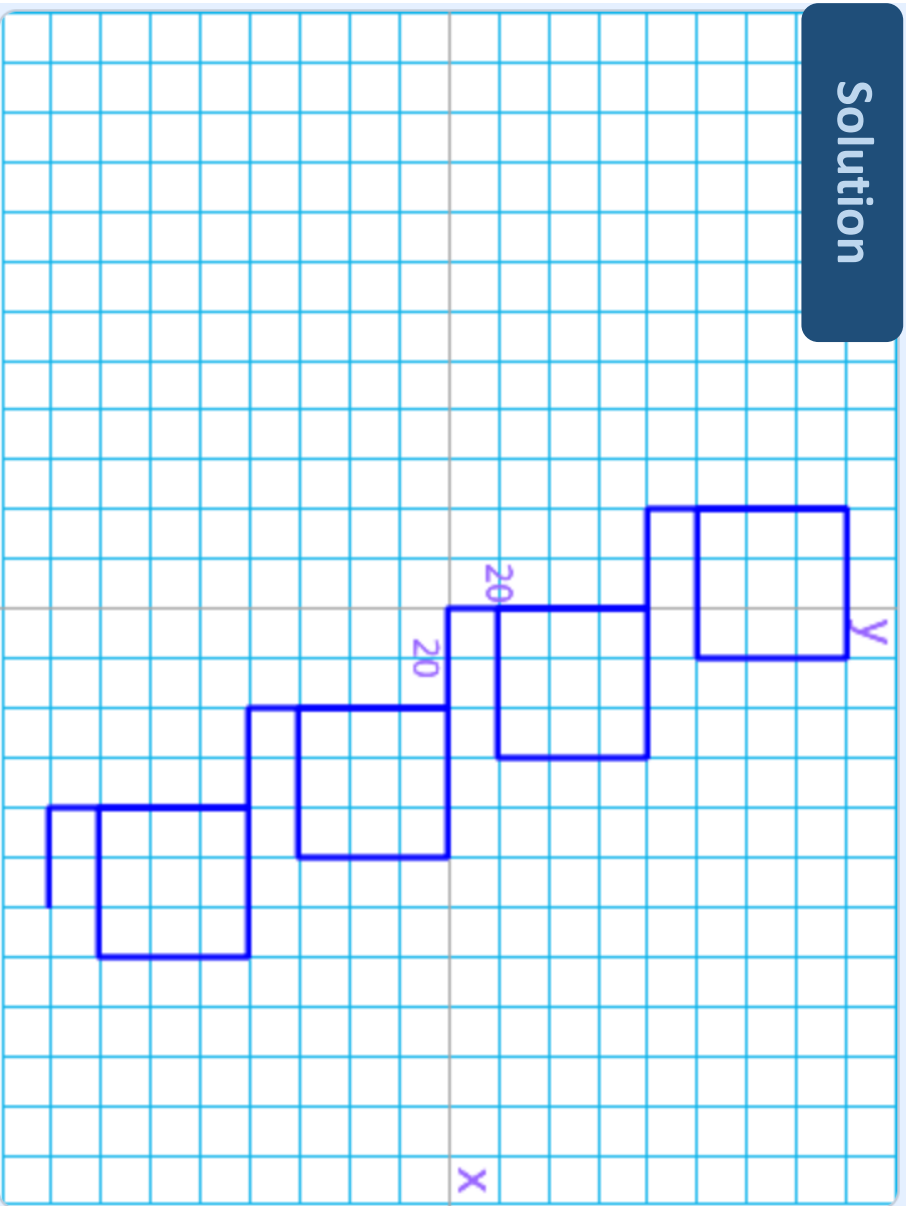
```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[aller à x: -40 y: 160]; B --> C[s'orienter en direction de 90]; C --> D[effacer tout]; D --> E[ stylo en position d'écriture ]; E --> F[ répéter 4 fois ]; F --> G[ répéter 4 fois ]; G --> H[ avancer de 60 pas ]; H --> I[ tourner de 90 degrés ]; I --> J[ tourner de 90 degrés ]; J --> K[ avancer de 80 pas ]; K --> L[ tourner de 90 degrés ]; L --> M[ avancer de 40 pas ]; M --> N[ stop tout ];
```



Solution



Solution



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 17

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.

Script for Carte 17:

- quand est cliqué
- aller à x: -140 y: 80
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- répéter 3 fois
 - stylo en position d'écriture
 - Grand carré
 - Petit carré
 - relever le stylo
 - avancer de 120 pas
- stop tout

Script for drawing shapes:

- définir Petit carré
- répéter 4 fois
 - avancer de 40 pas
 - tourner de 90 degrés
- définir Grand carré
- répéter 4 fois
 - avancer de 80 pas
 - tourner de 90 degrés



Interpréter un script (figures géométriques)

Carte 18

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.

Script for Carte 18:

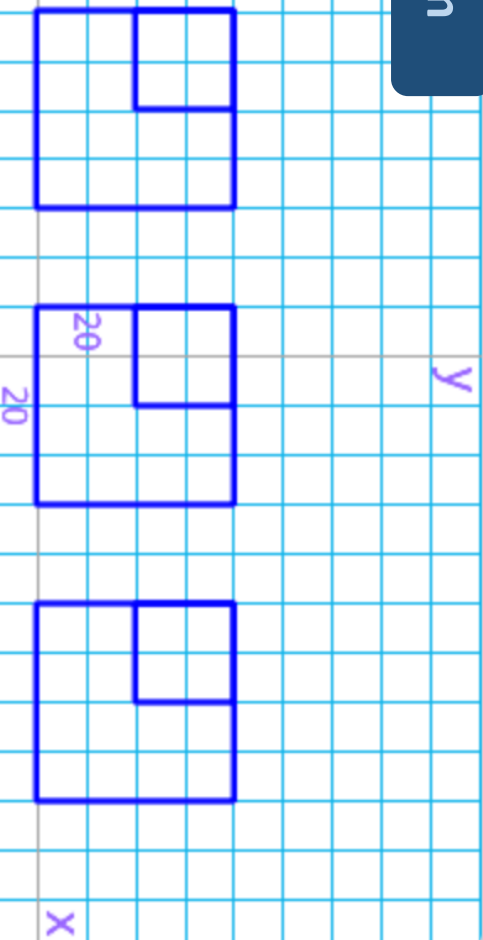
- quand est cliqué
- aller à x: -80 y: 80
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
 - Petit carré
 - avancer de 160 pas
 - tourner de 90 degrés
- stop tout

Script for drawing shapes:

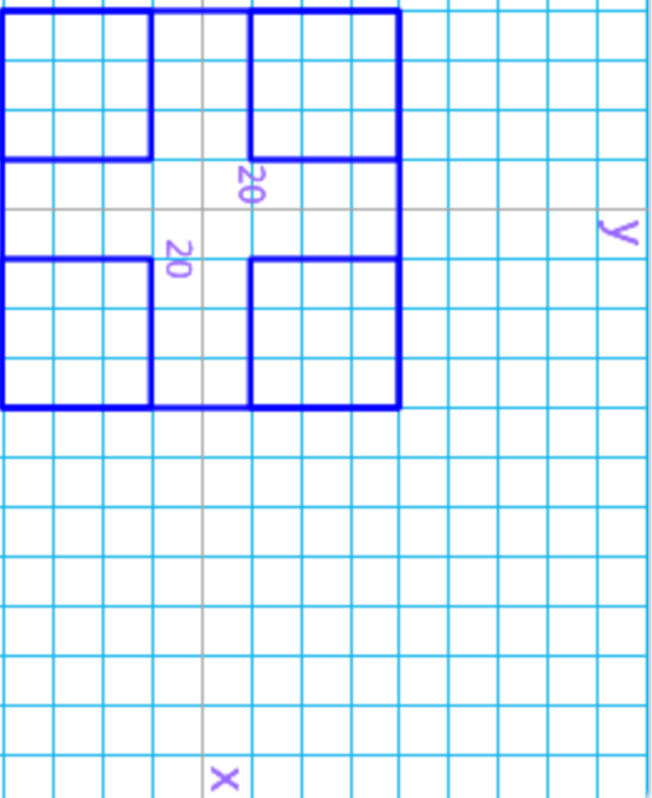
- définir Petit carré
- répéter 4 fois
 - avancer de 60 pas
 - tourner de 90 degrés



Solution



Solution

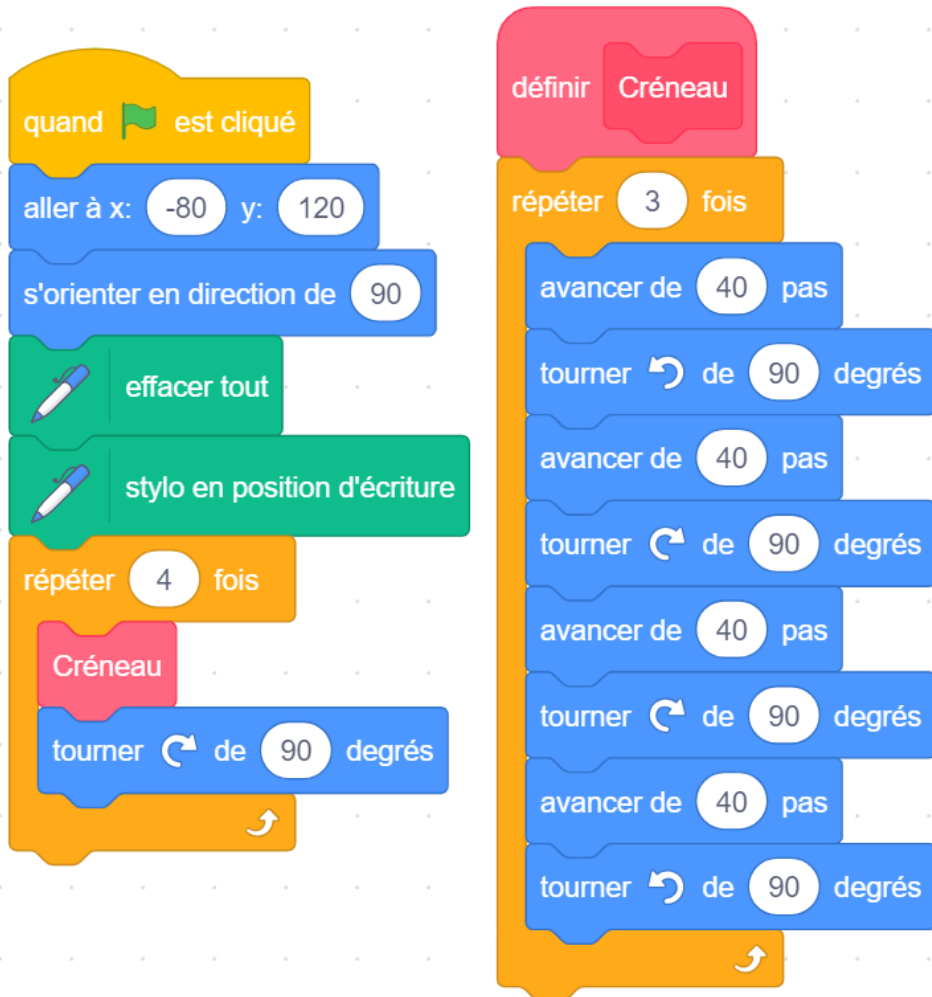


Interpréter un script (figures géométriques)







Carte 19

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



Script for Carte 19:

- quand  est cliqué
- aller à x: -80 y: 120
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
 - Créneau
 - tourner  de 90 degrés
- répéter 3 fois
 - avancer de 40 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 40 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 40 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 40 pas
 - tourner  de 90 degrés

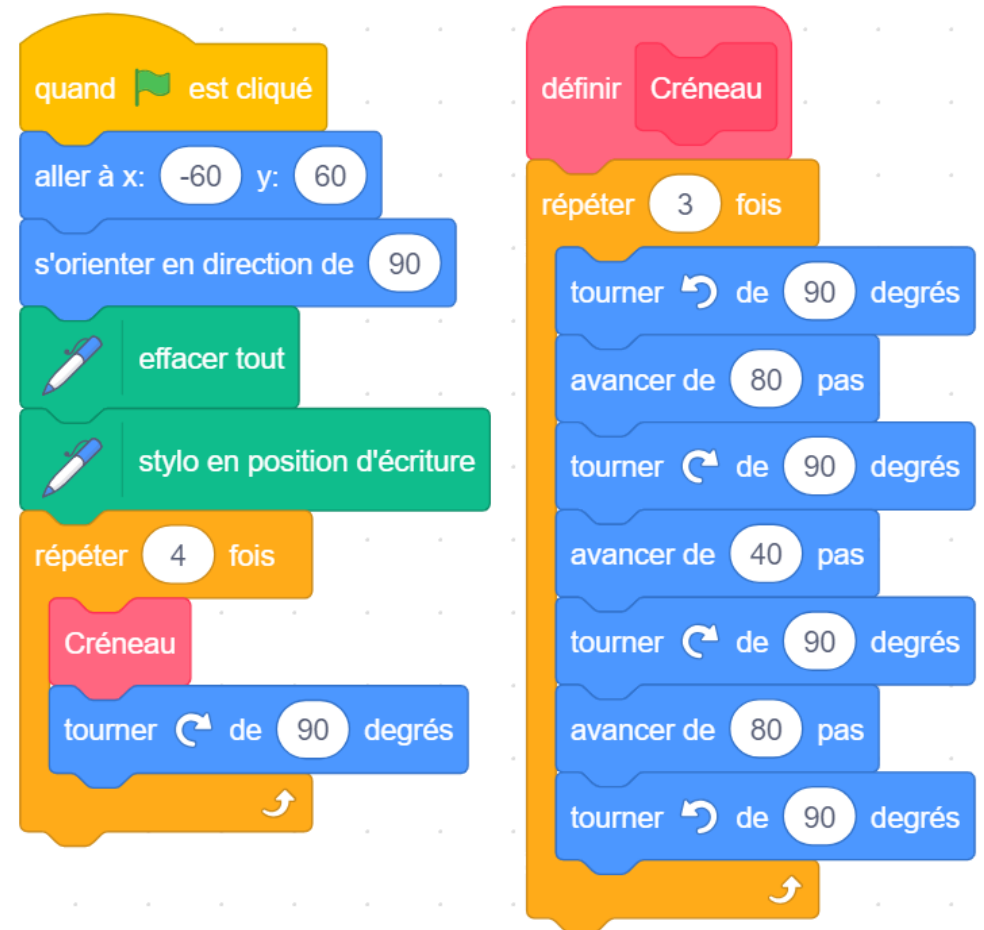


Interpréter un script (figures géométriques)







Carte 20

monclasseurdemaths.fr

Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.

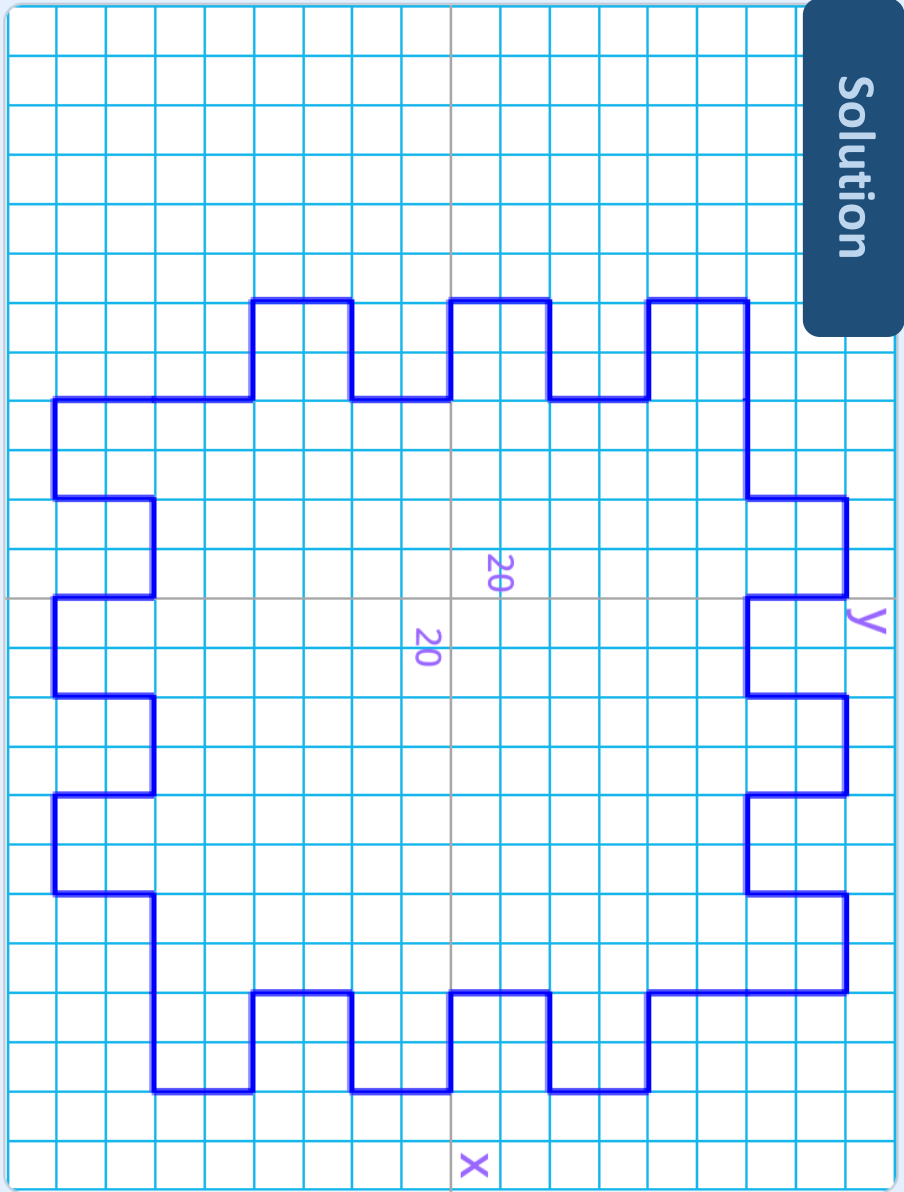


Script for Carte 20:

- quand  est cliqué
- aller à x: -60 y: 60
- s'orienter en direction de 90
- effacer tout
- stylo en position d'écriture
- répéter 4 fois
 - Créneau
 - tourner  de 90 degrés
- répéter 3 fois
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 80 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 40 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 80 pas
 - tourner  de 90 degrés



Solution



Solution

