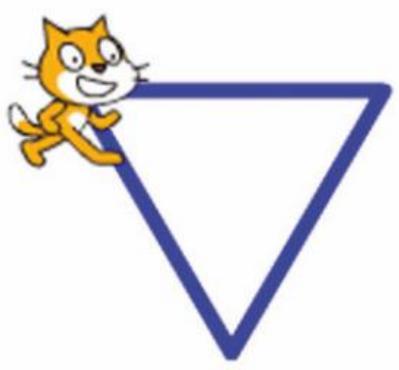


Exercice 0 Je complète un programme

Compléter les zones blanches dans le programme ci-contre afin que celui-ci permette d'obtenir un triangle équilatéral de côté 100 pixels.



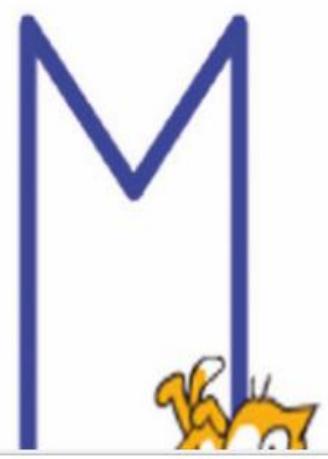
```
quand est cliqué
effacer tout
stylo en position d'écriture
avancer de [ ]
tourner de [ ] degrés
avancer de [ ]
tourner de [ ] degrés
avancer de [ ]
tourner de [ ] degrés
```

Exercice 1 J'ordonne un programme

Remettre dans l'ordre les instructions ci-contre afin de réaliser un programme dans Scratch qui permette d'obtenir la lettre M.

```
quand est cliqué
stylo en position d'écriture
avancer de 50
tourner de 140 degrés
mettre la taille du stylo à 5
avancer de 100
tourner de 100 degrés
effacer tout
s'orienter à 0
avancer de 50
tourner de 140 degrés
aller à x: 0 y: 0
avancer de 100
```

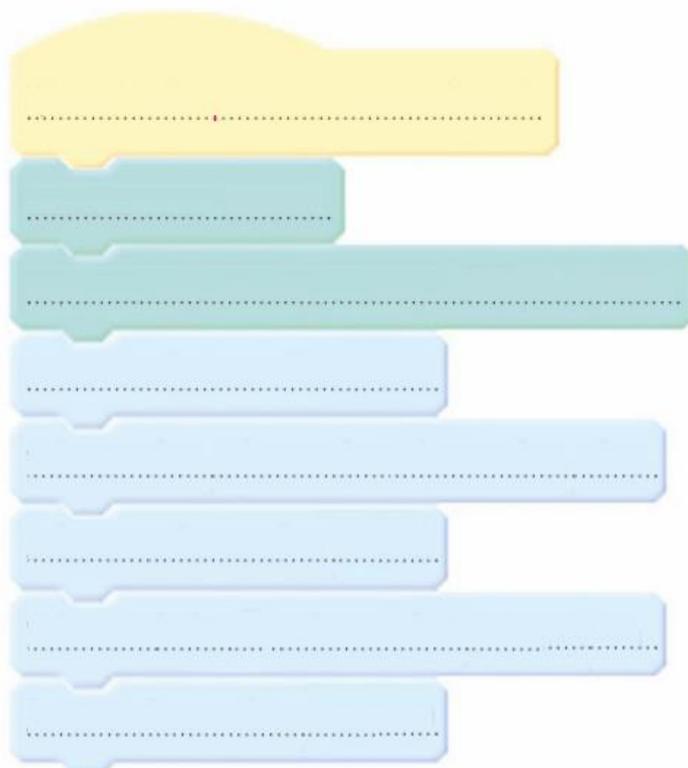
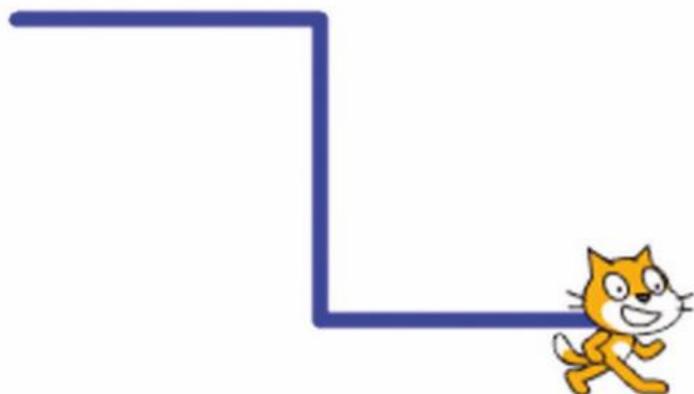
Area with horizontal dashed lines for writing the program code.



Exercice 2 Je complète un programme à structure imposée

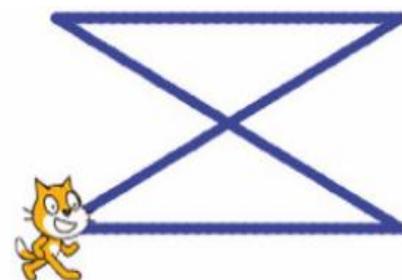
Compléter le programme ci-contre afin d'obtenir le dessin de marche d'escalier ci-dessous où chaque segment mesure 100 pixels.

Pour cela, on pourra tester les différentes possibilités avec Scratch jusqu'à obtenir le programme désiré en respectant les instructions utilisées.



Exercice 3 Je choisis le bon programme

1. Parmi les trois programmes suivants, cocher celui qui permet d'obtenir le dessin ci-contre dans Scratch.



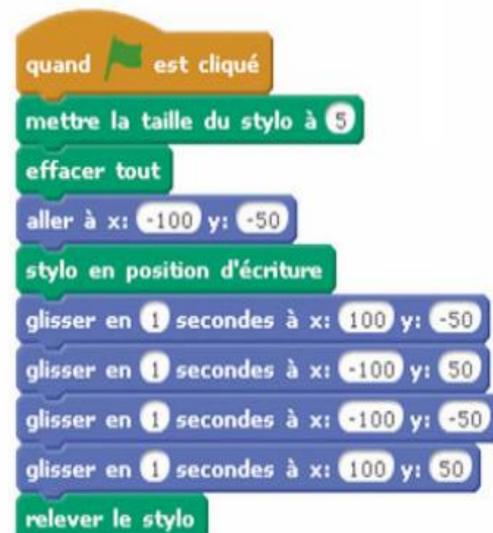
Programme ①



Programme ②



Programme ③



2. Expliquer brièvement ce que permettent d'obtenir les deux autres programmes.

.....

.....