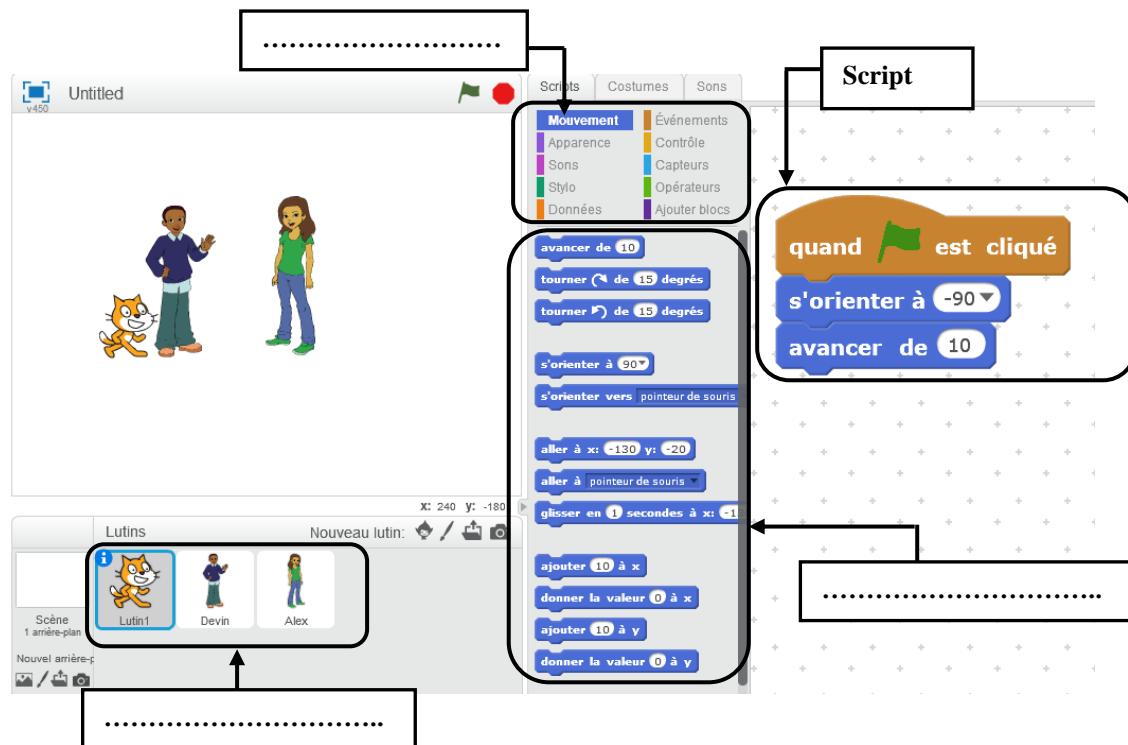


Exercice1(2 points)

Compléter les composants de l'écran scratch par les mots suivants :

Rubriques , Lutins , bloc d'instructions

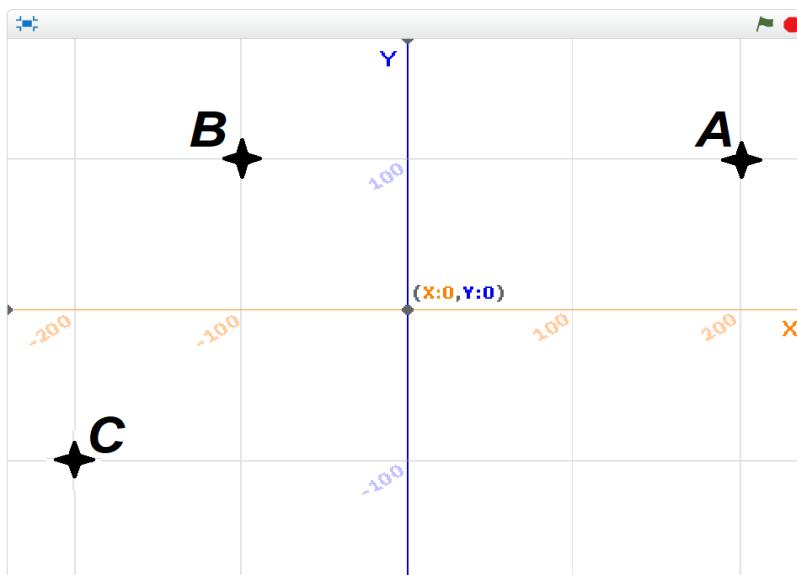
Note _____ 20



- Donner le nombre de lutins dans ce programme

Exercice2(3 points)

Donner les coordonnées des points A,B et C sur la grille



A (x : , y :)

B (x : , y :)

C (x : , y :)

Exercice 3 (6 points)



1. Dessiner sous chaque programme la forme qu'il fait, sachant que

(90) à droite
(-90) à gauche
(0) vers le haut
(180) vers le bas

quand est cliqué

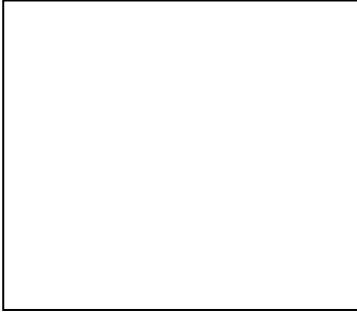
```
stylo en position d'écriture
s'orienter à 90
avancer de 100 pas
s'orienter à 180
avancer de 100 pas
s'orienter à -90
avancer de 100 pas
s'orienter à 0
avancer de 100 pas
```

quand est cliqué

```
stylo en position d'écriture
s'orienter à 0
avancer de 20 pas
s'orienter à 90
avancer de 20 pas
s'orienter à 0
avancer de 20 pas
s'orienter à 90
avancer de 20 pas
```

quand est cliqué

```
stylo en position d'écriture
s'orienter à -90
avancer de 100 pas
s'orienter à 180
avancer de 100 pas
s'orienter à 90
avancer de 100 pas
s'orienter à 0
avancer de 50 pas
s'orienter à -90
avancer de 50 pas
```



Partie II (9 points)

1. Ouvrir le fichier « devoir.sb2 » sur le bureau . / 0.5 pts

2. Reproduire l'animation de la vidéo présentée par votre professeur?

- Aller à une position initiale . / 2 pts
- S'orienter . / 2 pts
- Dire une parole . / 1.5 pts
- Mouvement : glisser . / 2 pts
- synchronisation . / 1 pts

