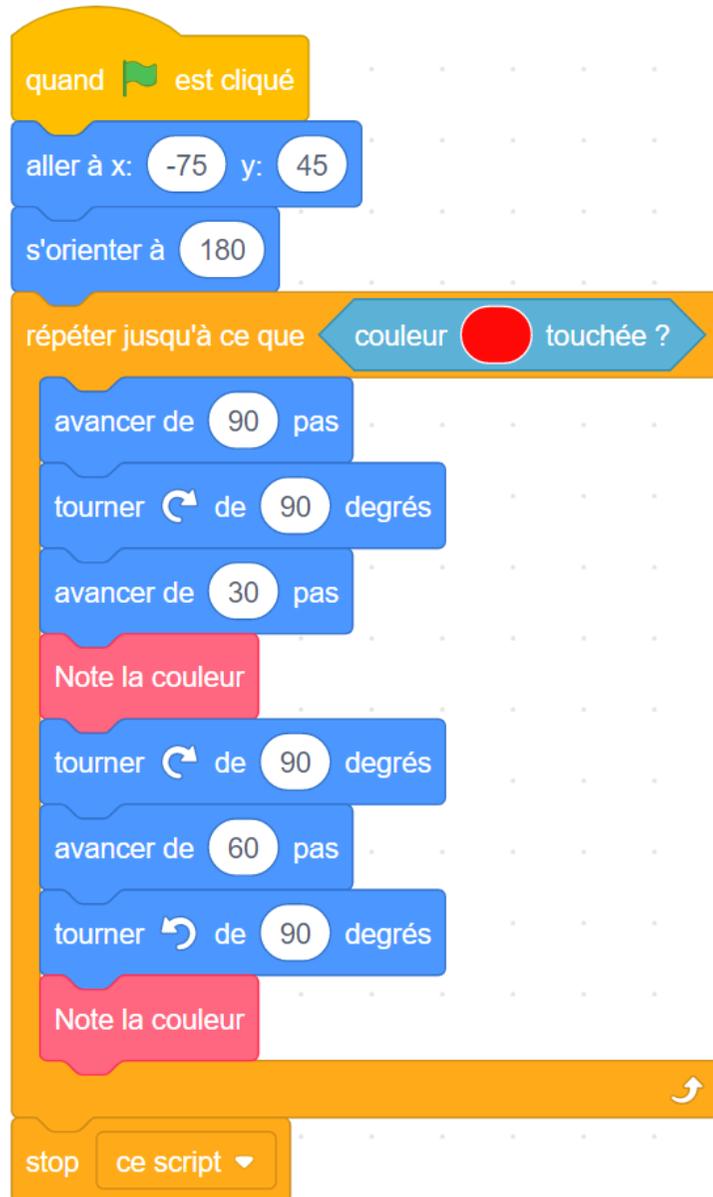


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 1

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



Scratch script for Carte 1:

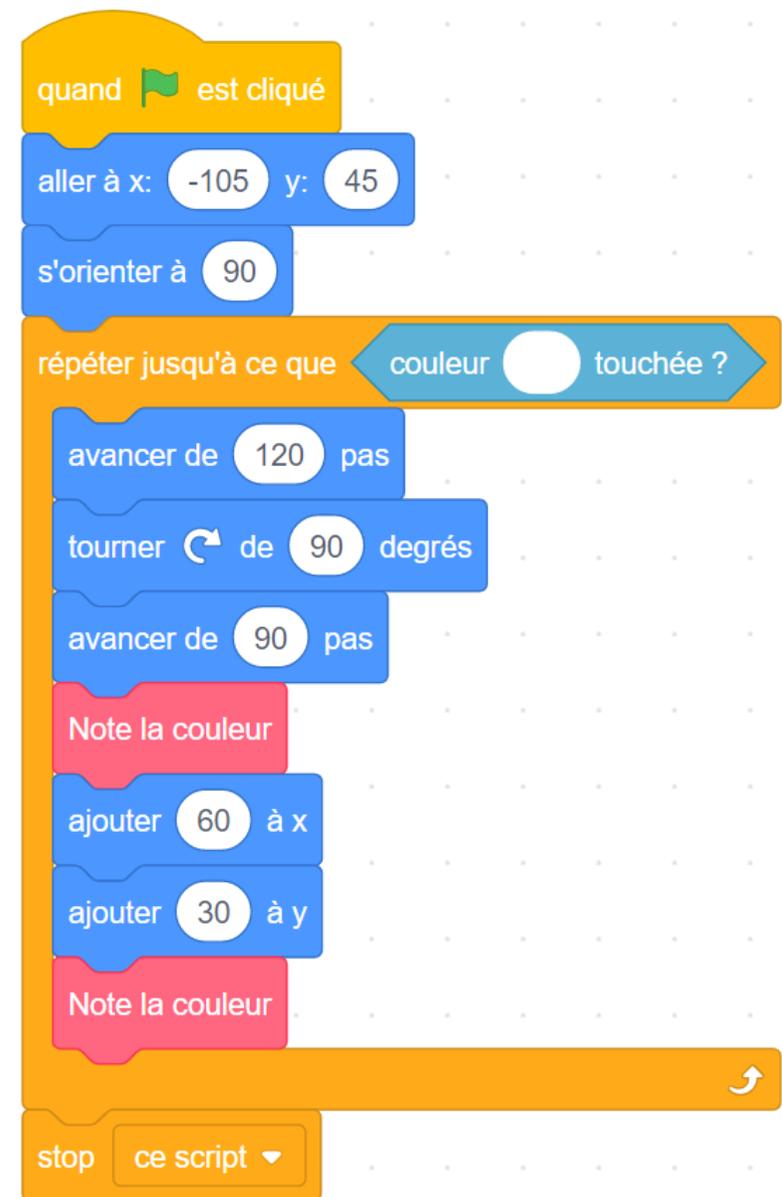
- quand  est cliqué
- aller à x: -75 y: 45
- s'orienter à 180
- répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?
- avancer de 90 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 30 pas
- Note la couleur
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 2

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



Scratch script for Carte 2:

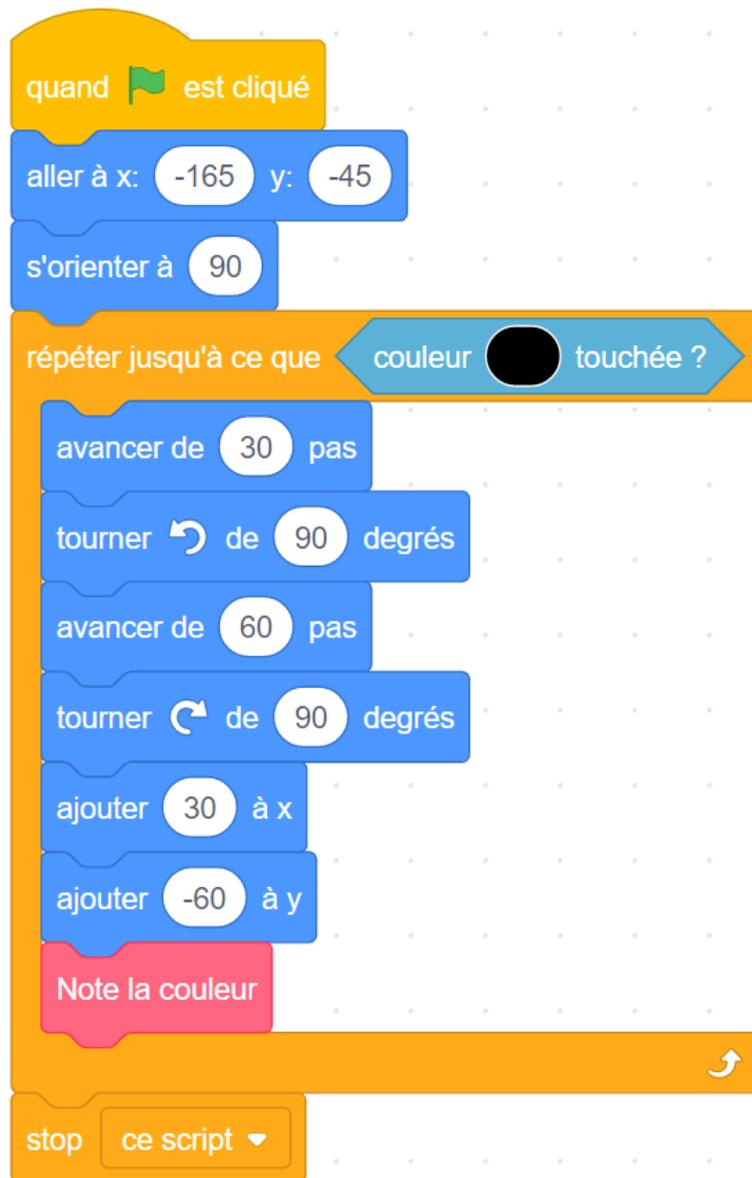
- quand  est cliqué
- aller à x: -105 y: 45
- s'orienter à 90
- répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?
- avancer de 120 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 90 pas
- Note la couleur
- ajouter 60 à x
- ajouter 30 à y
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 3

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



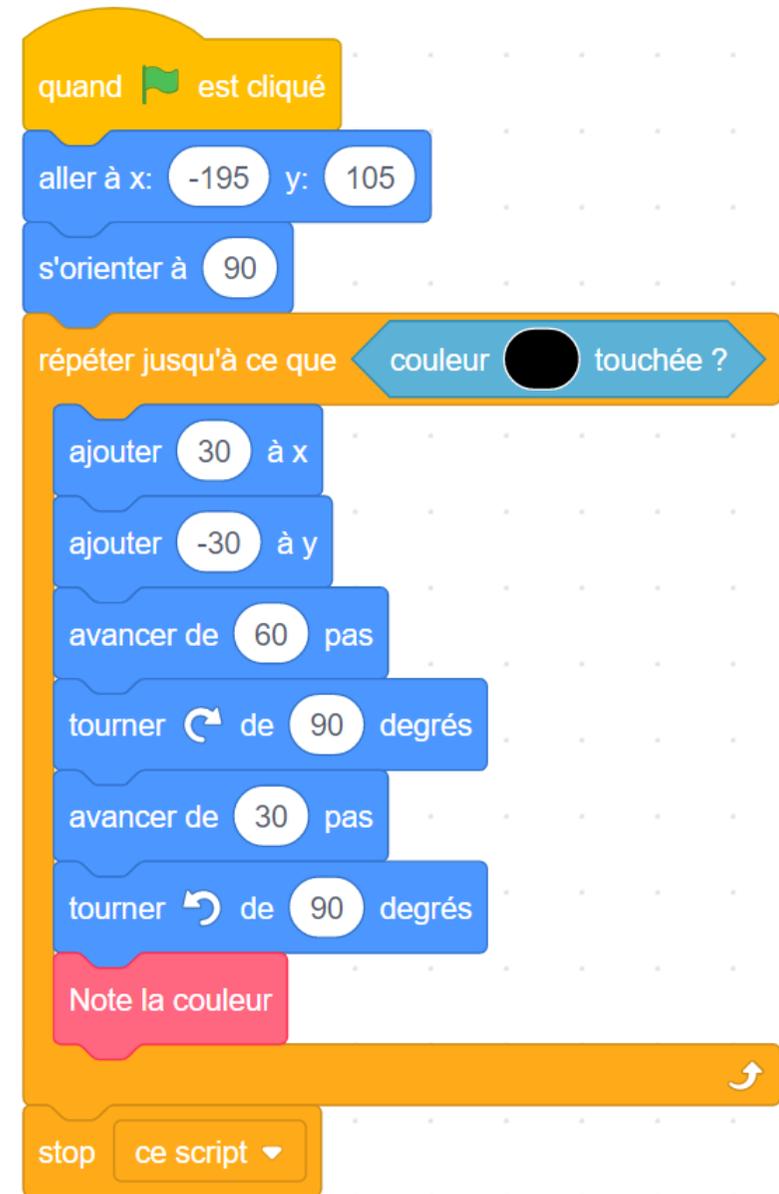
```
when green flag clicked
  go to x: -165 y: -45
  turn 90 degrees
  repeat (until black is touched)
    move 30 steps
    turn 90 degrees
    move 60 steps
    turn 90 degrees
    add 30 to x
    add -60 to y
  note la couleur
  stop this script
```

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 4

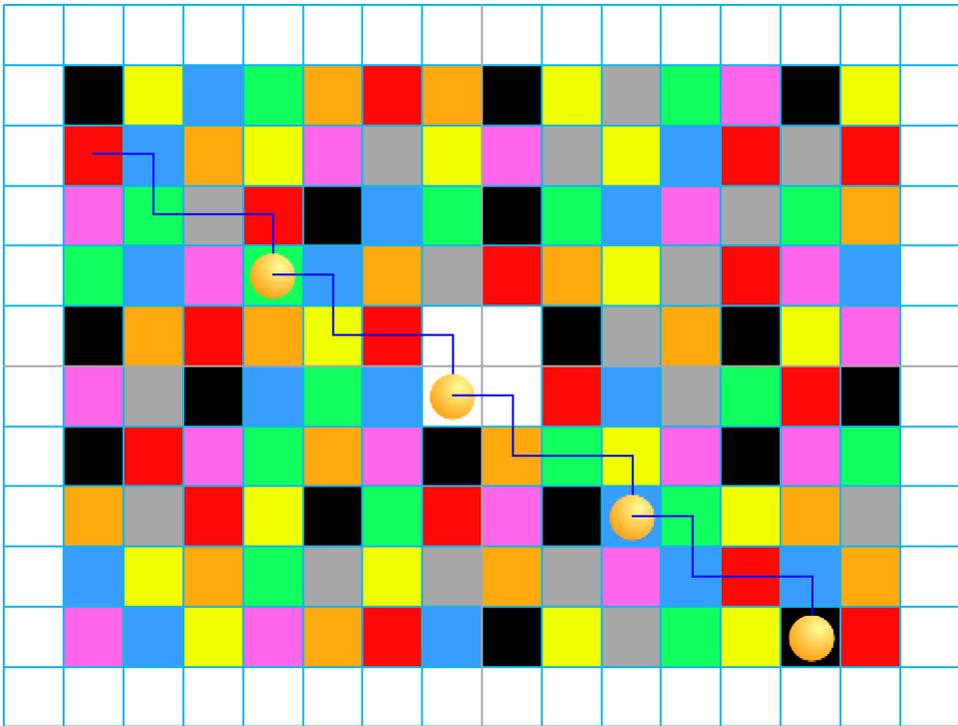
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
when green flag clicked
  go to x: -195 y: 105
  turn 90 degrees
  repeat (until black is touched)
    add 30 to x
    add -30 to y
    move 60 steps
    turn 90 degrees
    move 30 steps
    turn 90 degrees
  note la couleur
  stop this script
```

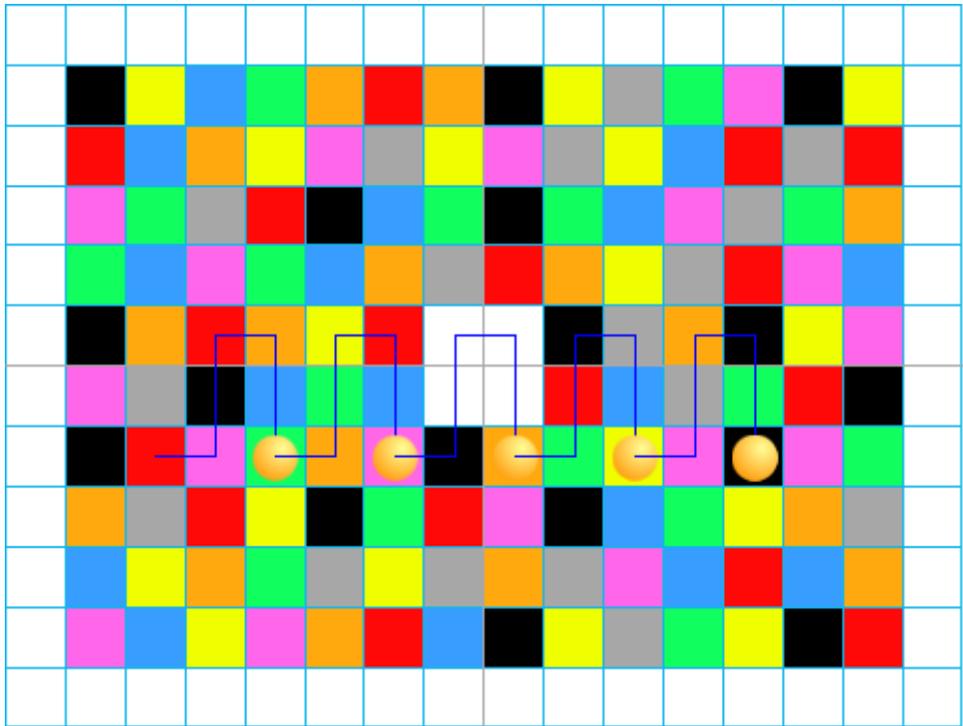
Solution

Vert – Blanc – Bleu – Noir



Solution

Vert – Rose – Orange – Jaune – Noir



Répéter jusqu'à ce que ...

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: 135
  répéter jusqu'à ce que [couleur [ ] touchée ?]
    s'orienter à 90
    avancer de 90 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    ajouter -30 à x
    ajouter 30 à y
  Note la couleur
stop ce script
```

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 6

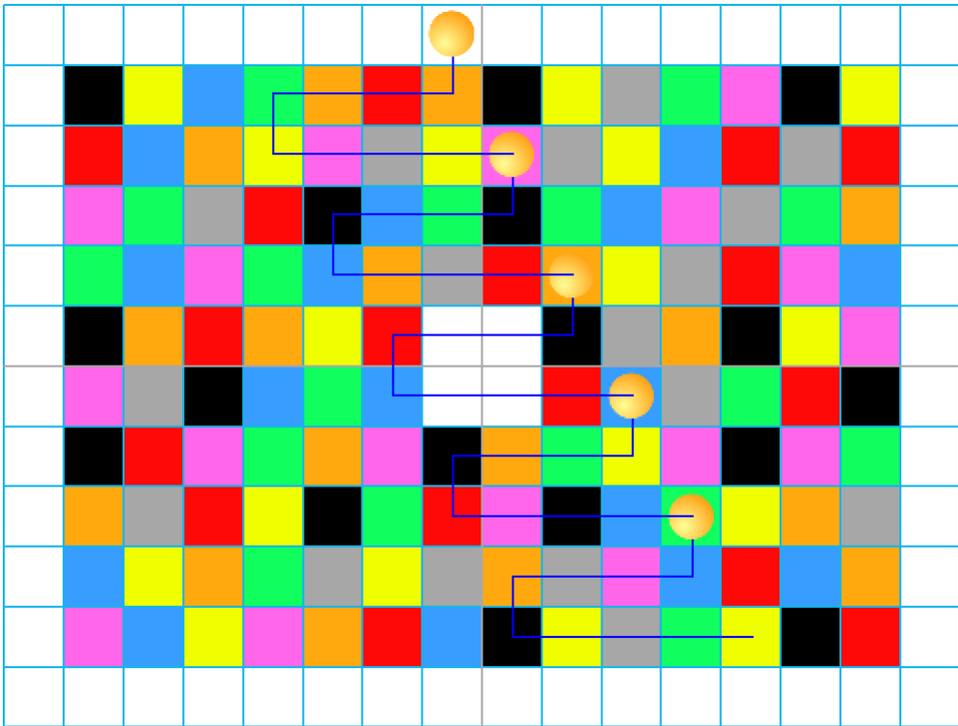
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 135 y: -135
  s'orienter à -90
  répéter jusqu'à ce que [abscisse x < 0]
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 90 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  Note la couleur
stop ce script
```

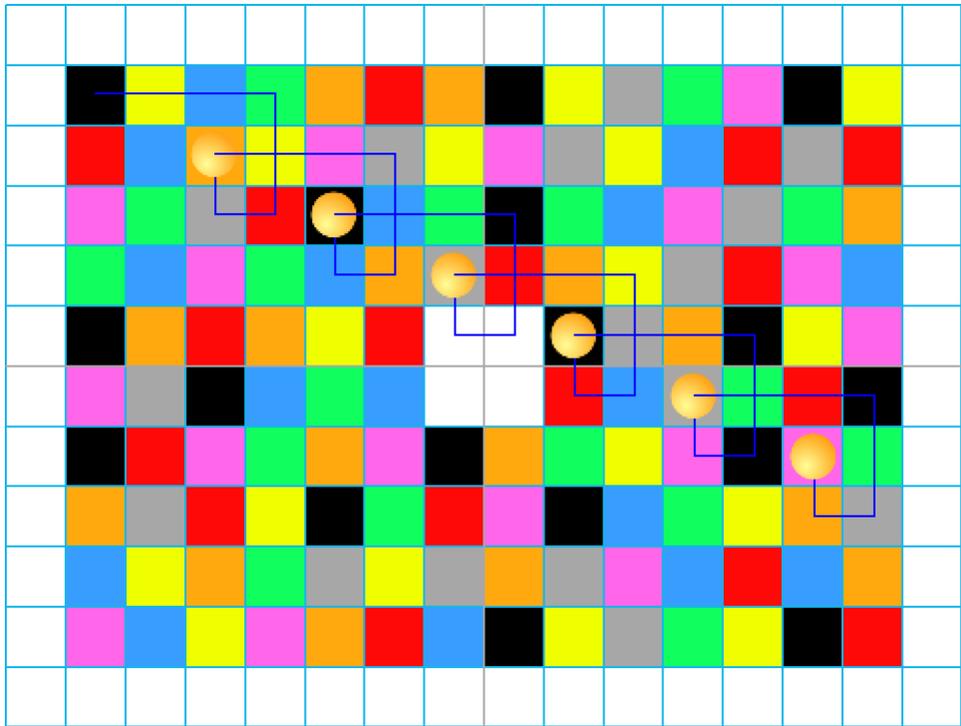
Solution

Vert – Bleu – Orange – Rose – Blanc



Solution

Orange – Noir – Gris – Noir – Gris – Rose



Répéter jusqu'à ce que ...

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

Note la couleur

Carte 7



Scratch script for Carte 7:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -105
- s'orienter à 180
- répéter jusqu'à ce que **ordonnée y > 0**
 - avancer de 30 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

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

Note la couleur

Carte 8

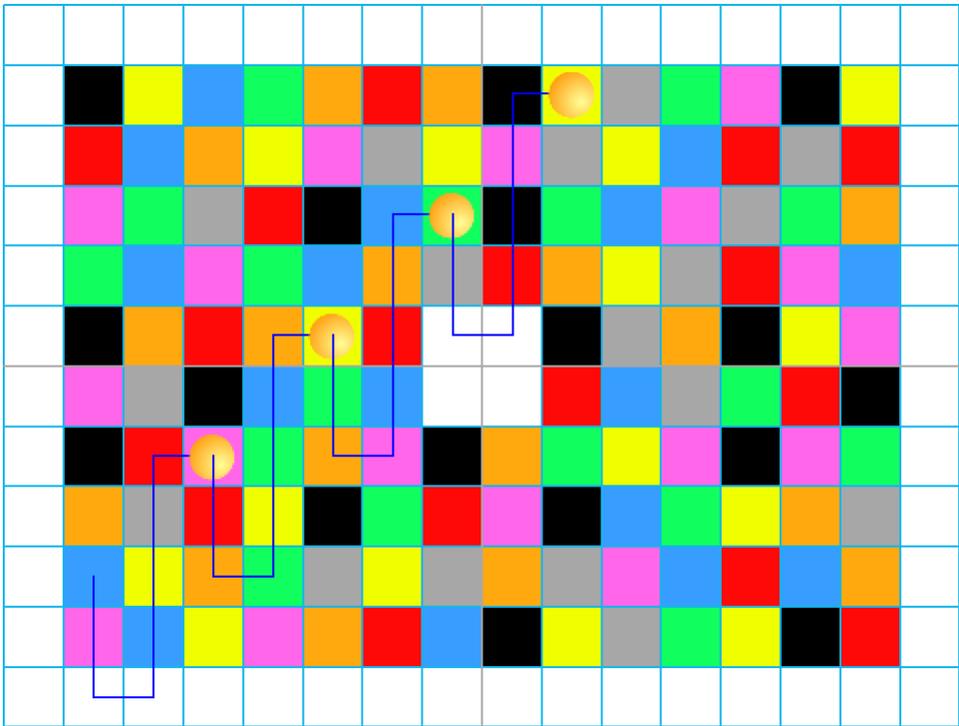


Scratch script for Carte 8:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -105
- s'orienter à 180
- répéter jusqu'à ce que **abscisse x > 0**
 - avancer de 60 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 120 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

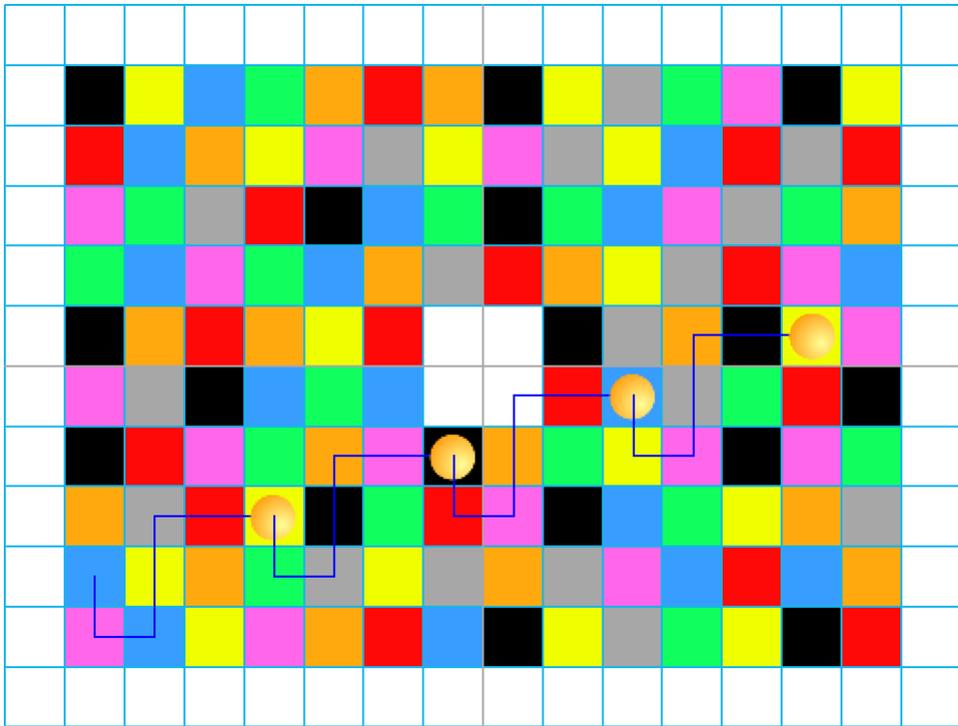
Solution

Rose – Jaune – Vert – Jaune



Solution

Jaune – Noir – Bleu – Jaune

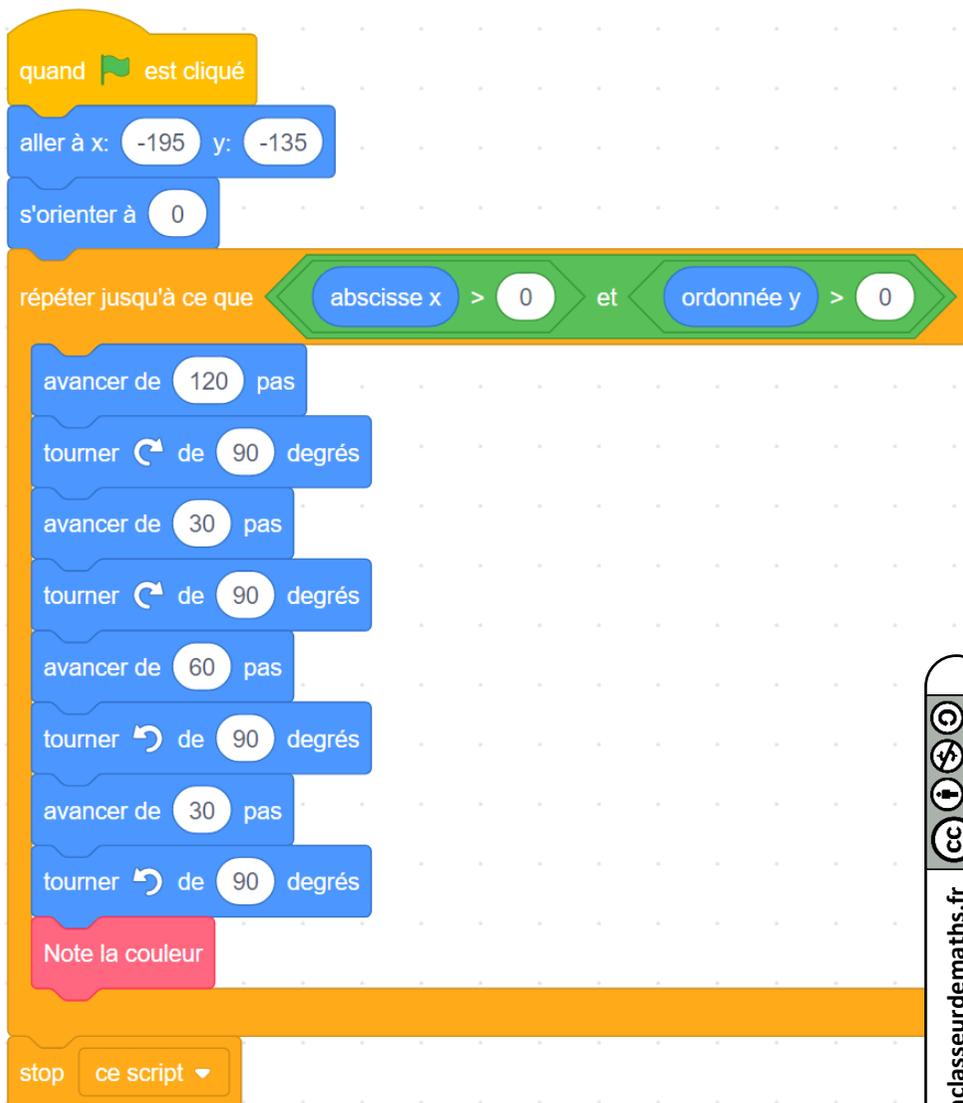


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 9

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



Scratch script for Carte 9:

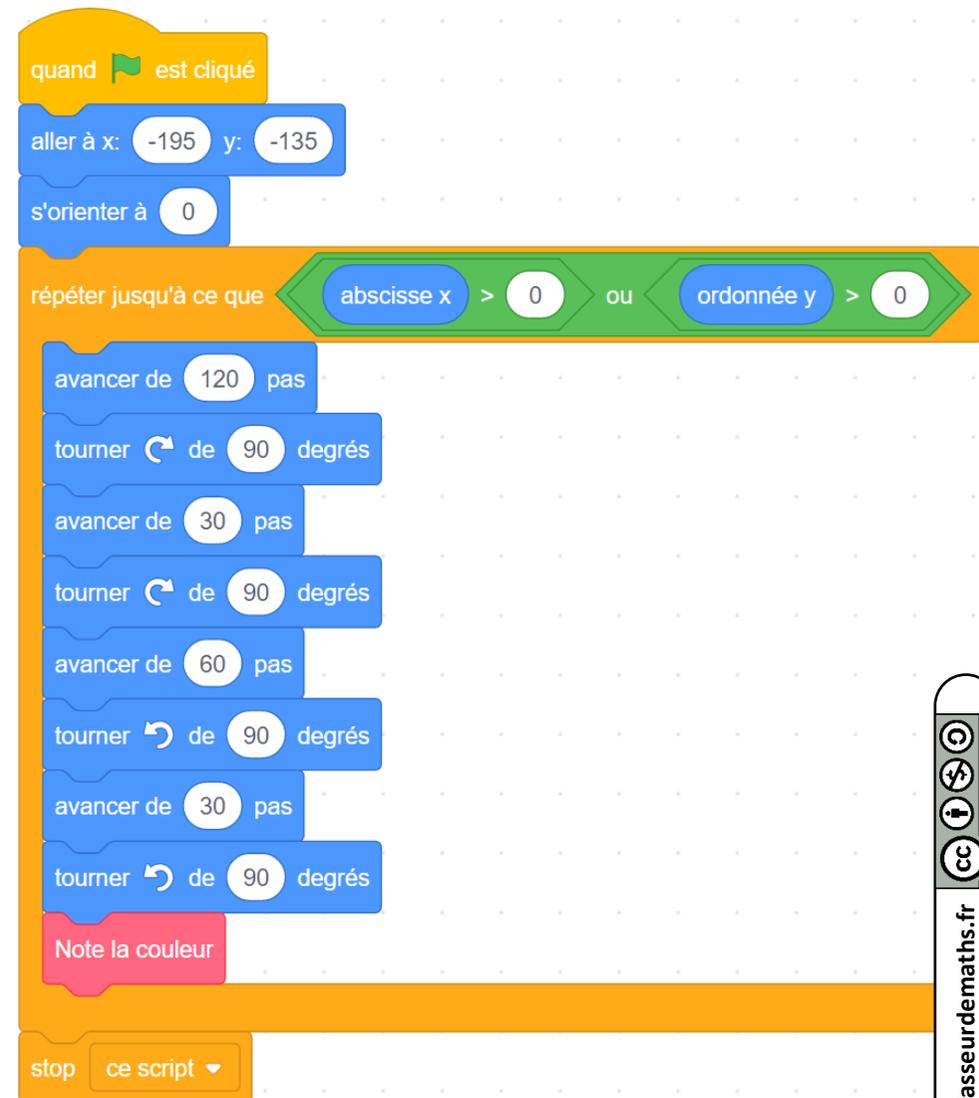
- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -135
- s'orienter à 0
- répéter jusqu'à ce que $\text{abscisse } x > 0$ et $\text{ordonnée } y > 0$
 - avancer de 120 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 10

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

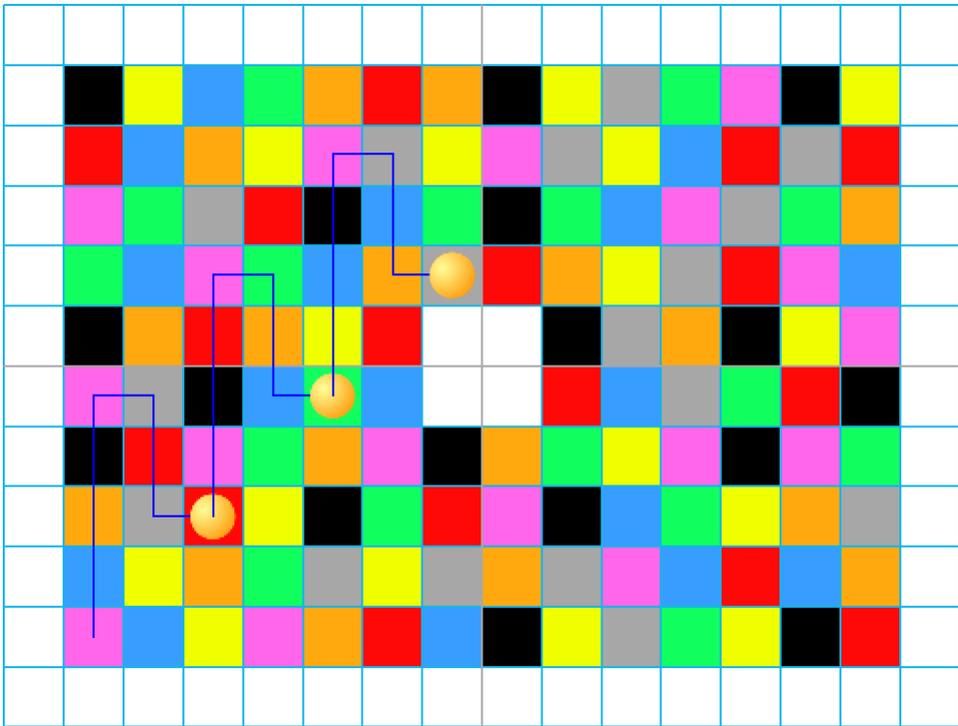


Scratch script for Carte 10:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -135
- s'orienter à 0
- répéter jusqu'à ce que $\text{abscisse } x > 0$ ou $\text{ordonnée } y > 0$
 - avancer de 120 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

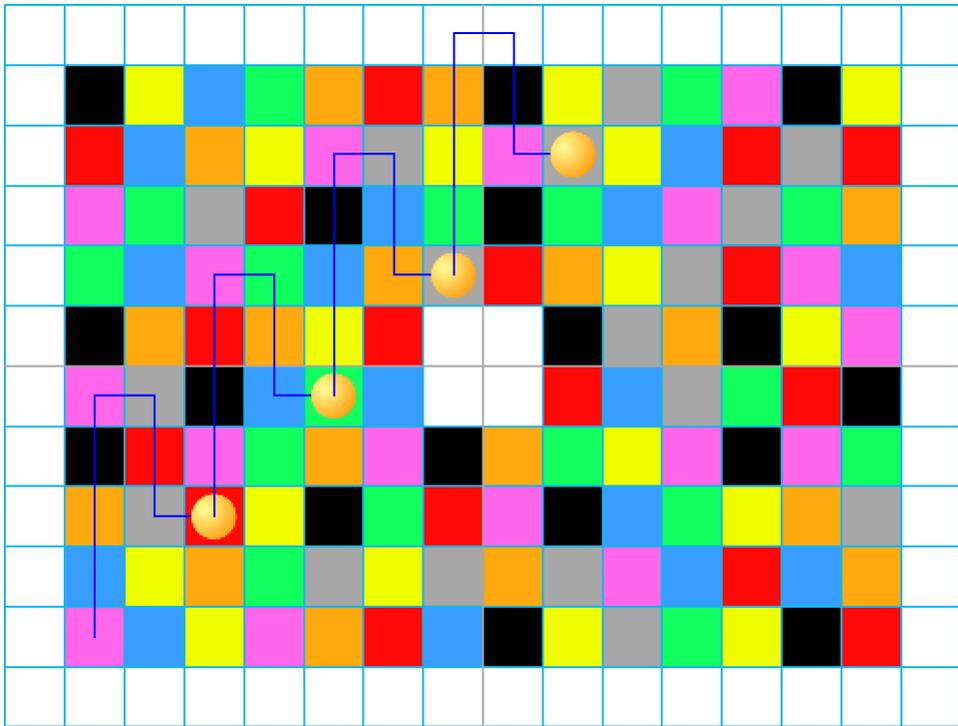
Solution

Rouge – Vert – Gris



Solution

Rouge – Vert – Gris – Gris



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 11

quand  est cliqué

aller à x: 45 y: 135

s'orienter à -90

répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 90 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 60 pas

tourner  de 90 degrés

Note la couleur

stop ce script ▼

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

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 12

quand  est cliqué

aller à x: -195 y: 45

répéter jusqu'à ce que couleur  touchée ?

répéter 3 fois

s'orienter à 90

avancer de 30 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 30 pas

ajouter 90 à y

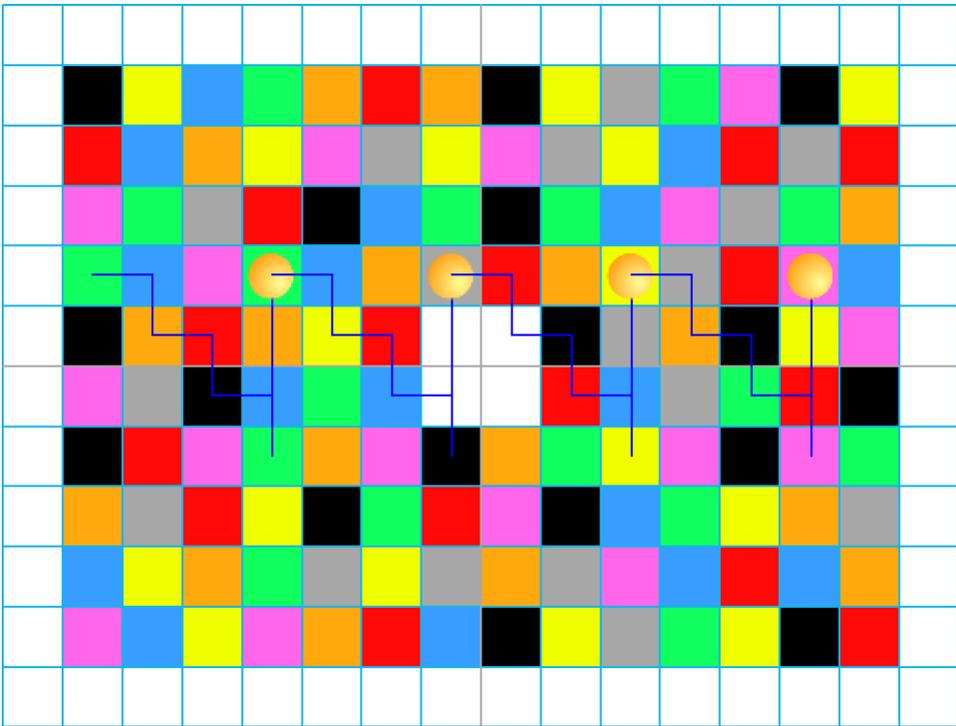
Note la couleur

stop ce script ▼

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

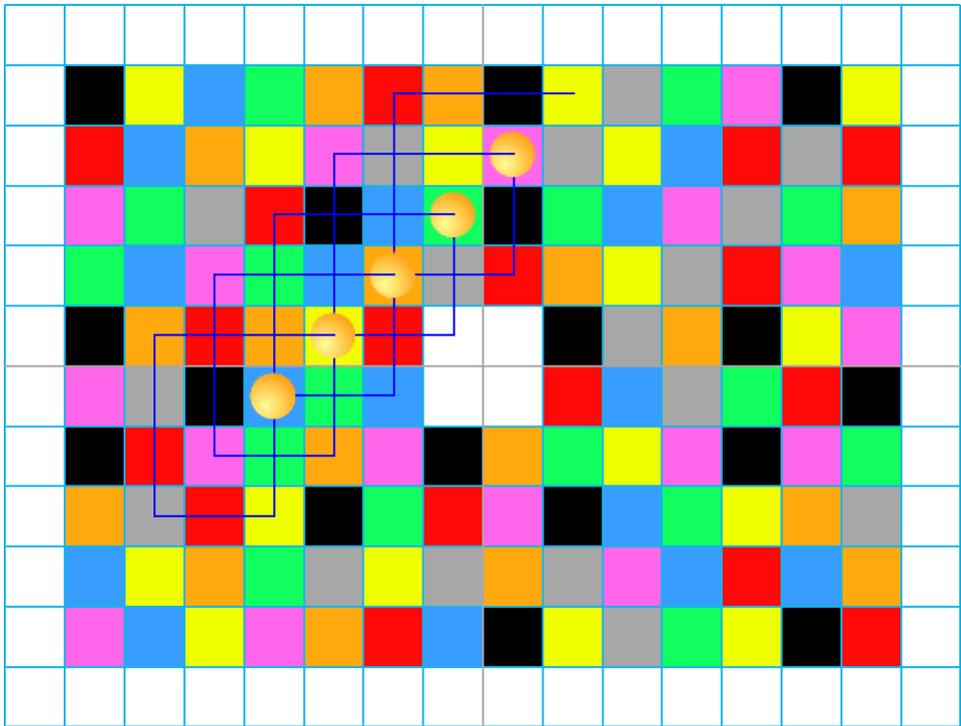
Solution

Vert – Gris – Jaune – Rose



Solution

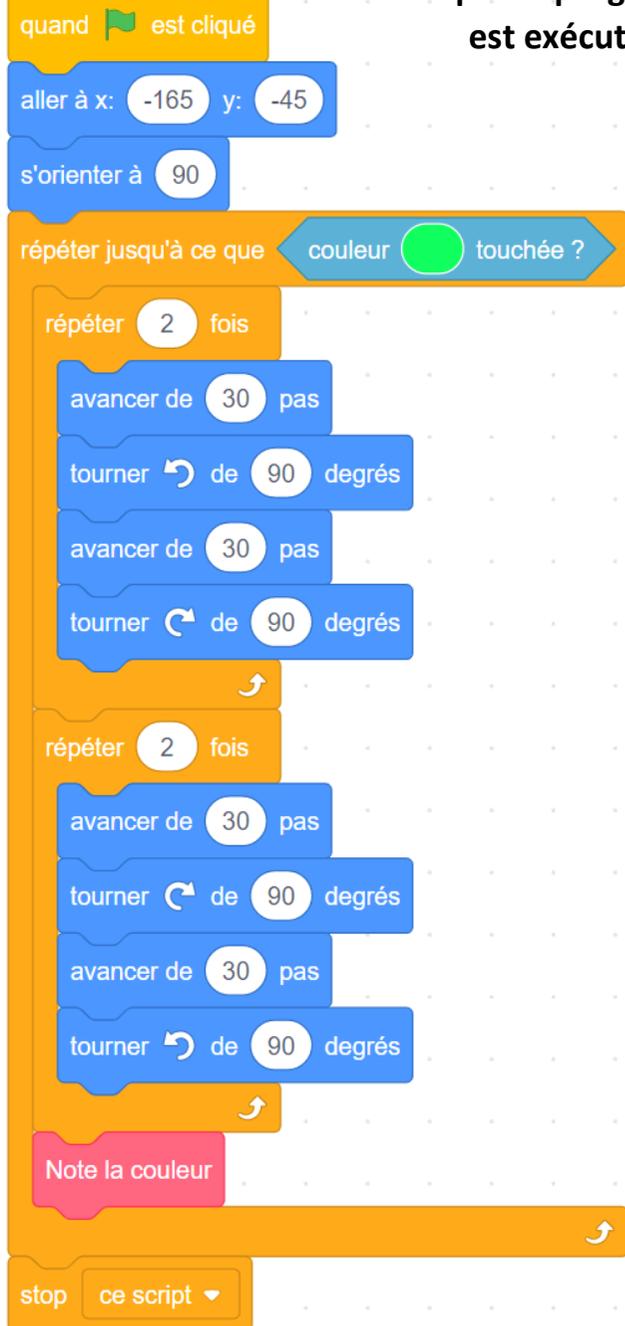
Rose – Vert – Orange – Jaune – Bleu



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 13



Scratch script for Carte 13:

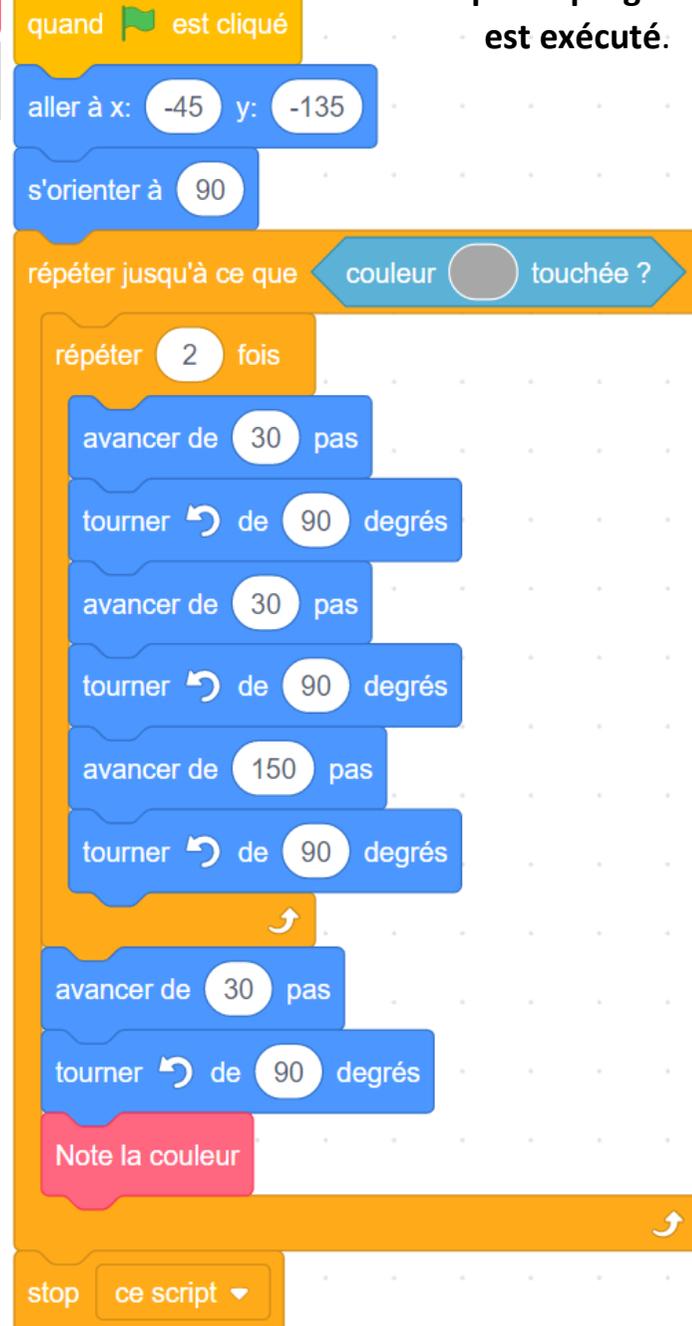
- when green flag is clicked
- go to x: -165 y: -45
- turn to 90 degrees
- repeat until green flag is touched?
 - repeat 2 times
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - repeat 2 times
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
- Note the color
- stop this script

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

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 14



Scratch script for Carte 14:

- when green flag is clicked
- go to x: -45 y: -135
- turn to 90 degrees
- repeat until grey flag is touched?
 - repeat 2 times
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
 - move 150 steps
 - turn 90 degrees
 - repeat 2 times
 - move 30 steps
 - turn 90 degrees
- Note the color
- stop this script

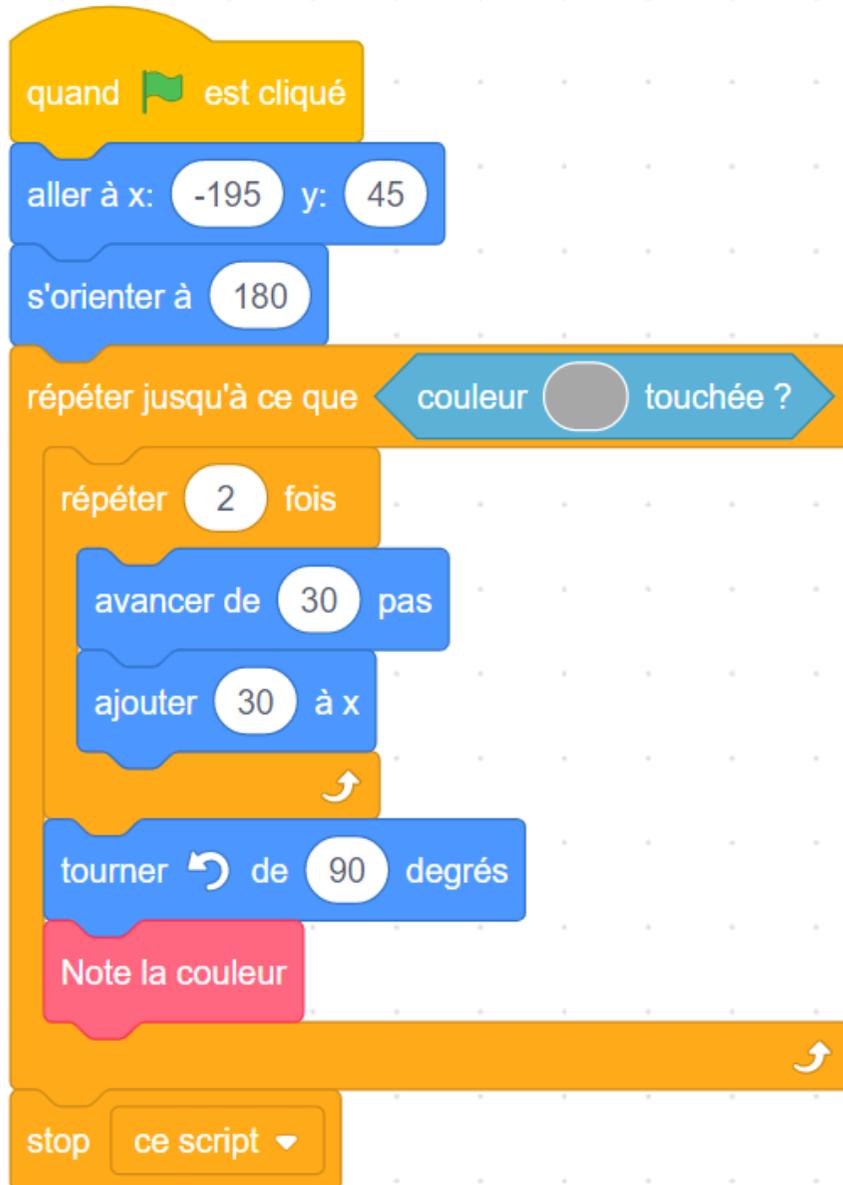
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

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

Carte 15



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

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

Carte 16

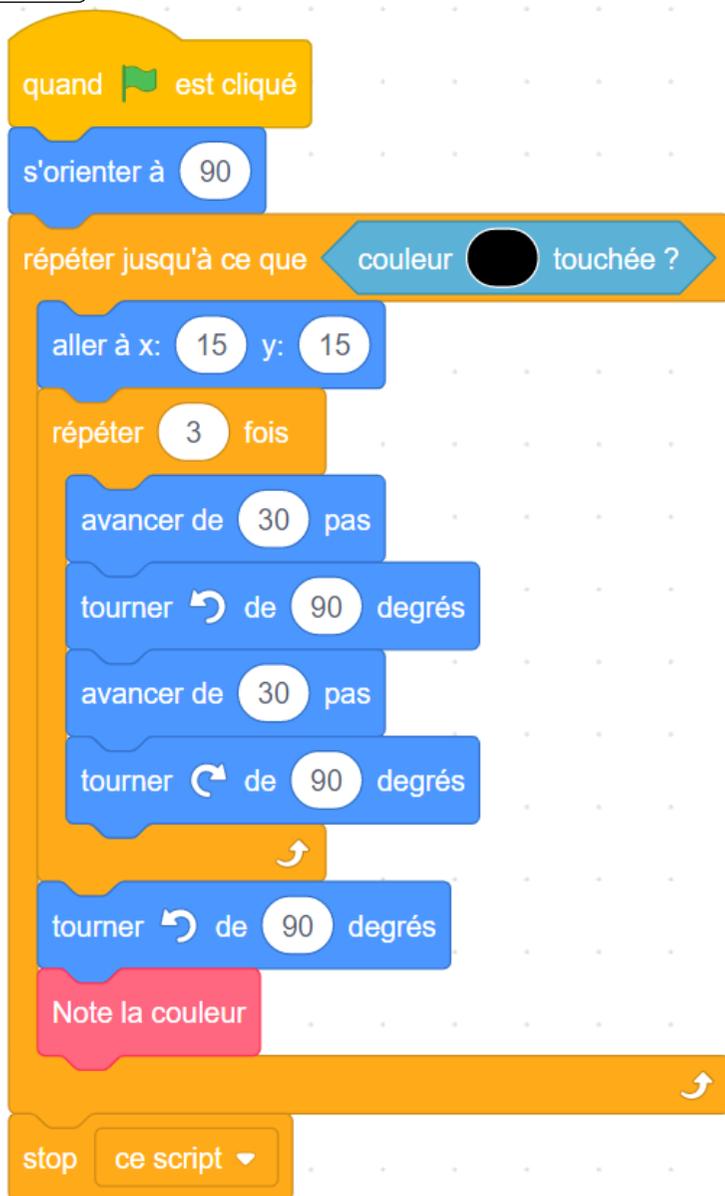


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 17

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

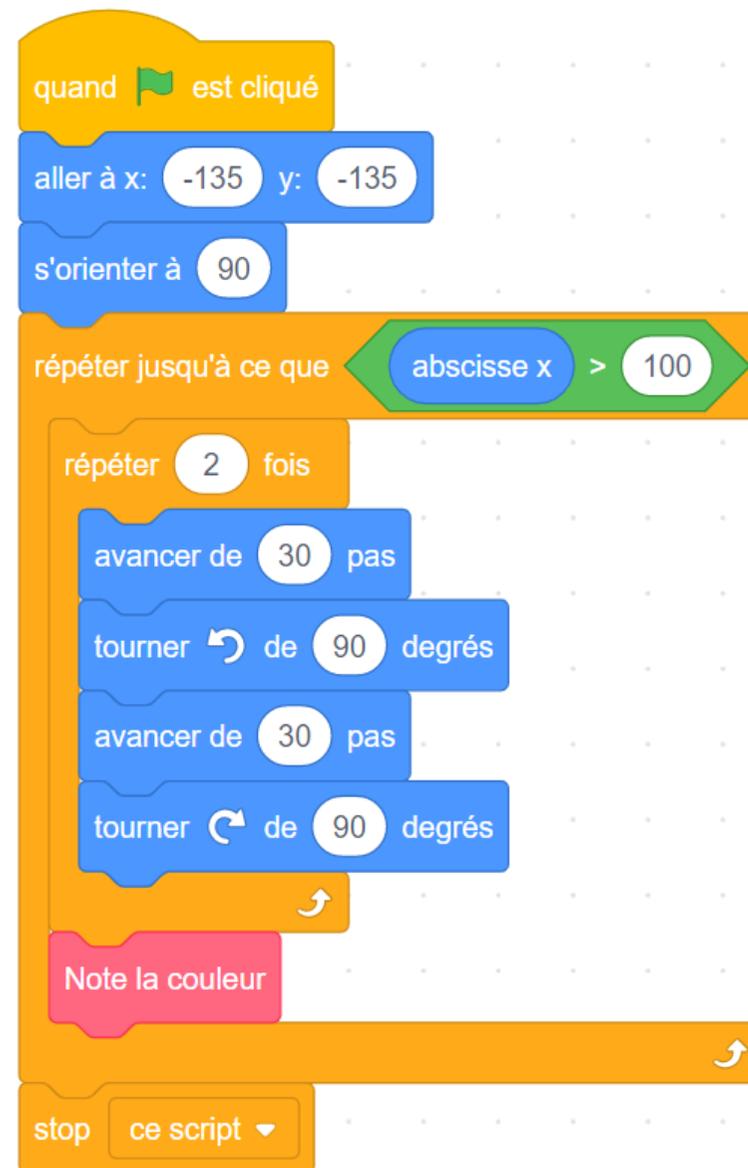


Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

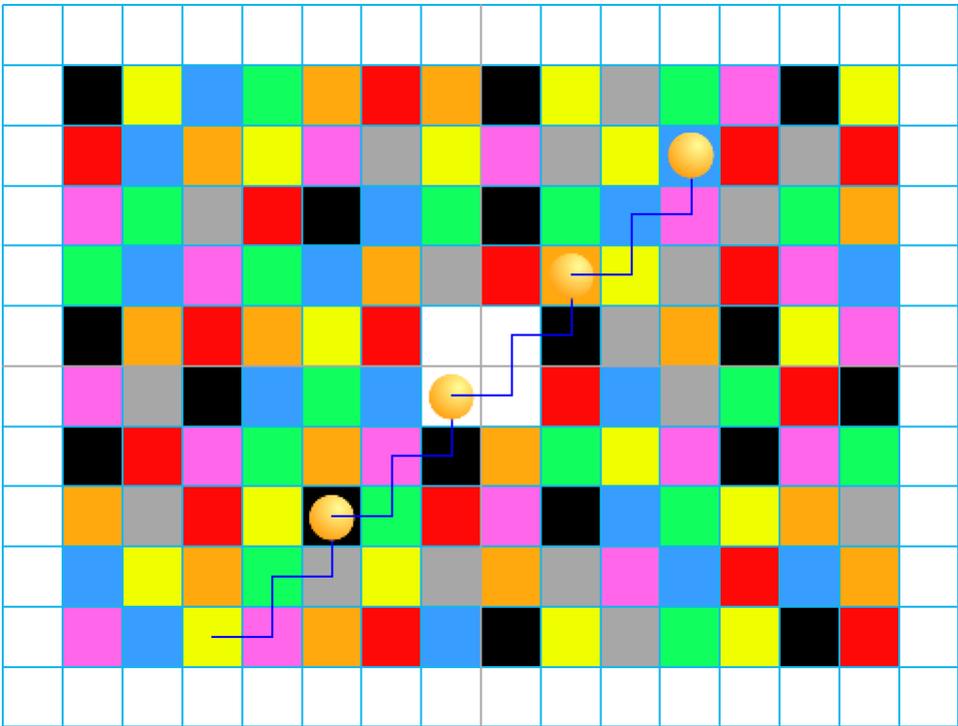
Carte 18

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



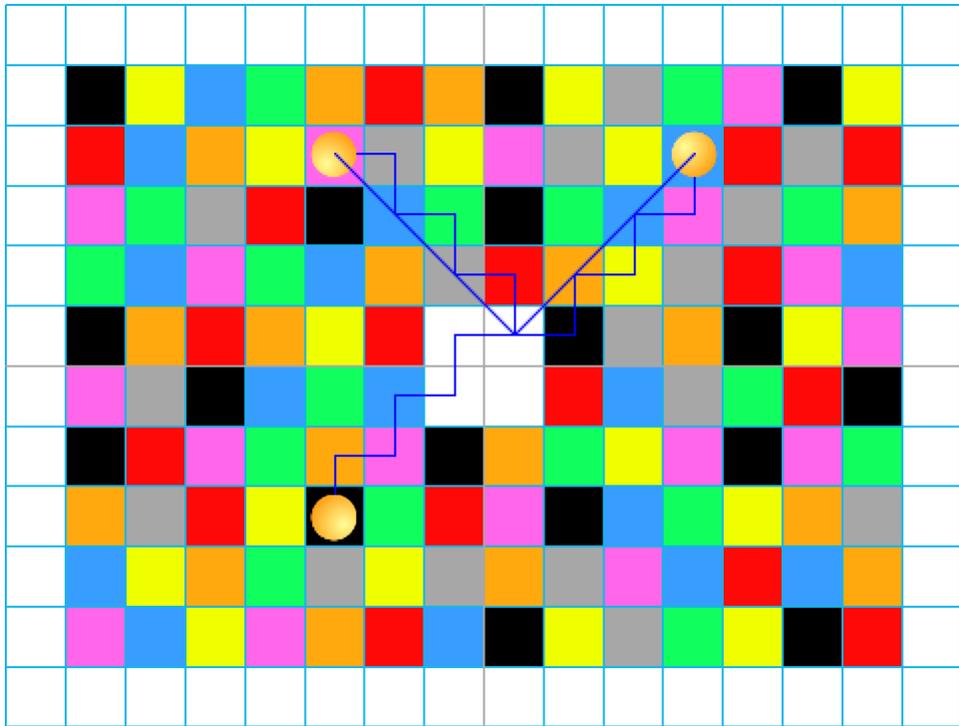
Solution

Noir – Blanc – Orange – Bleu



Solution

Bleu – Rose – Noir



Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 19

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



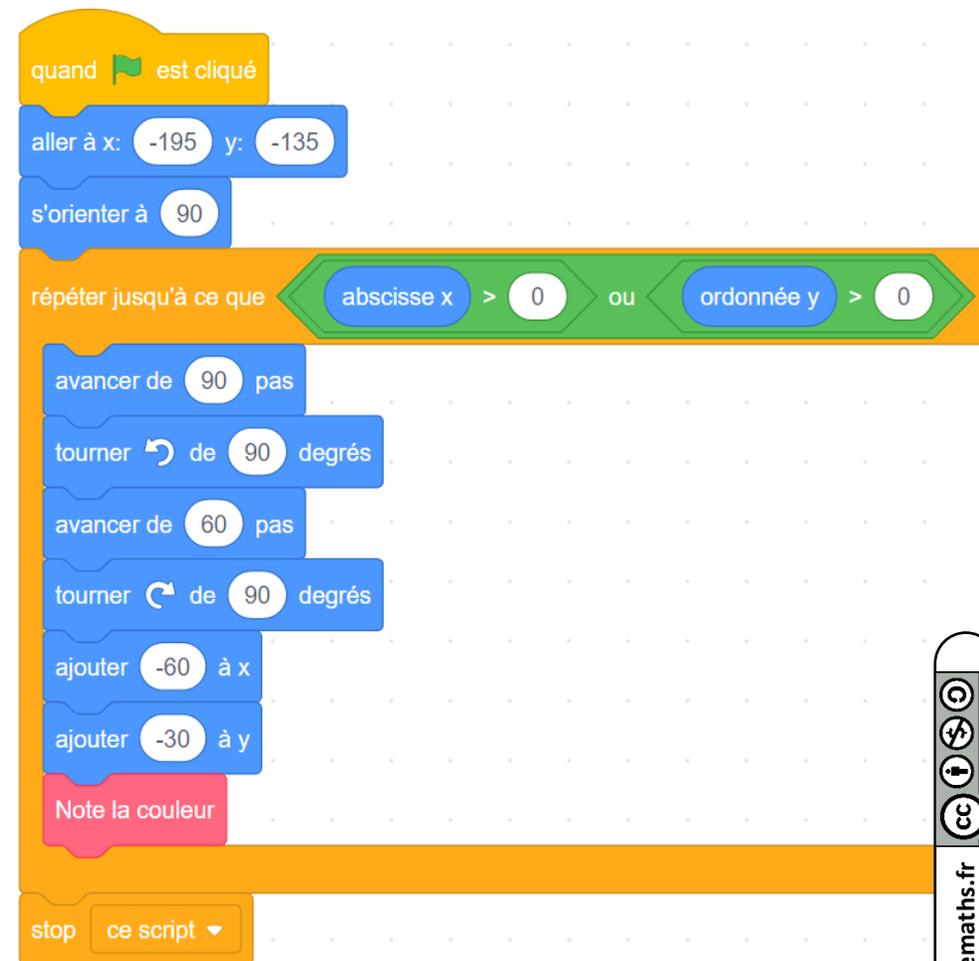
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -75 y: -135
  s'orienter à 90
  répéter jusqu'à ce que <abscisse x > 100
    répéter 2 fois
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
    ajouter -60 à x
    ajouter 30 à y
  Note la couleur
stop ce script
```

Répéter jusqu'à ce que ...

Note la couleur

Carte 20

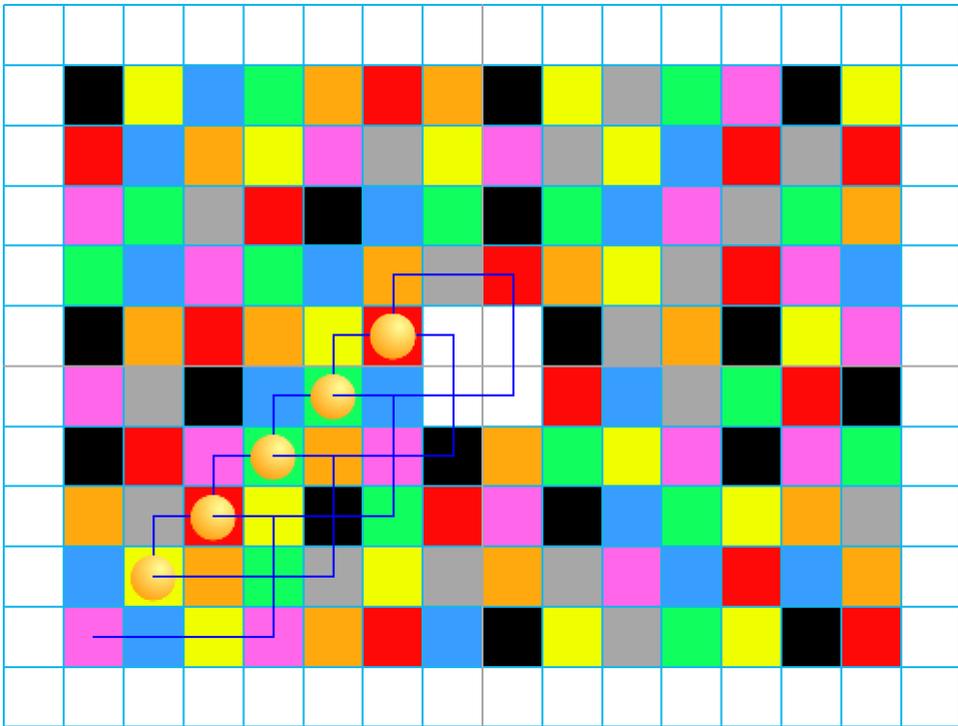
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -195 y: -135
  s'orienter à 90
  répéter jusqu'à ce que <abscisse x > 0 ou <ordonnée y > 0
    avancer de 90 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    ajouter -60 à x
    ajouter -30 à y
  Note la couleur
stop ce script
```

Solution

Jaune – Rouge – Vert – Vert – Rouge



Solution

Noir – Orange – Vert

