

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 1

```
graph TD
    Start([quand drapeau est cliqué]) --> GoTo[aller à x: 45 y: -15]
    GoTo --> Orient[s'orienter à 0]
    Orient --> Repeat[répéter 6 fois]
    Repeat --> If[si couleur rouge touchée ? alors]
    If --> Forward60[avancer de 60 pas]
    Forward60 --> Turn90[tourner de 90 degrés]
    Turn90 --> Repeat
    Repeat --> Forward30[avancer de 30 pas]
    Forward30 --> Note[Note la couleur]
    Note --> Repeat
    Repeat --> Stop([stop ce script])
```

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

Instructions conditionnelles

Note la couleur

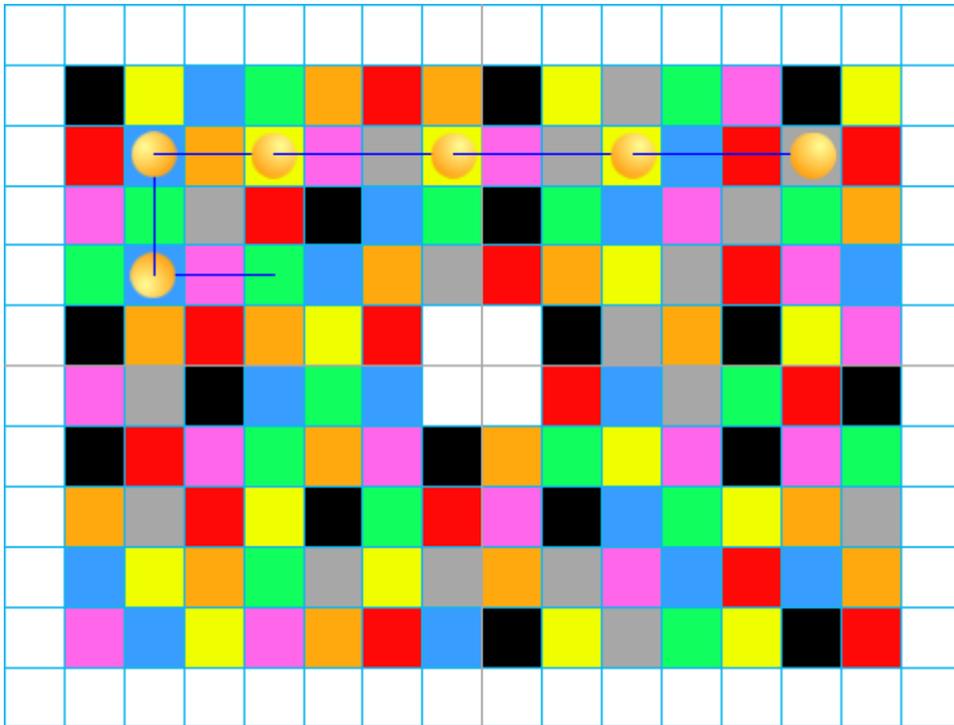
Carte 2

```
graph TD
    Start([quand drapeau est cliqué]) --> GoTo[aller à x: -105 y: 45]
    GoTo --> Orient[s'orienter à 180]
    Orient --> Repeat[répéter 6 fois]
    Repeat --> If[si couleur jaune touchée ? alors]
    If --> Forward90[avancer de 90 pas]
    Forward90 --> Note1[Note la couleur]
    Note1 --> Else[sinon]
    Else --> Turn90[tourner de 90 degrés]
    Turn90 --> Forward60[avancer de 60 pas]
    Forward60 --> Note2[Note la couleur]
    Note2 --> Else
    Else --> Repeat
    Repeat --> Stop([stop ce script])
```

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

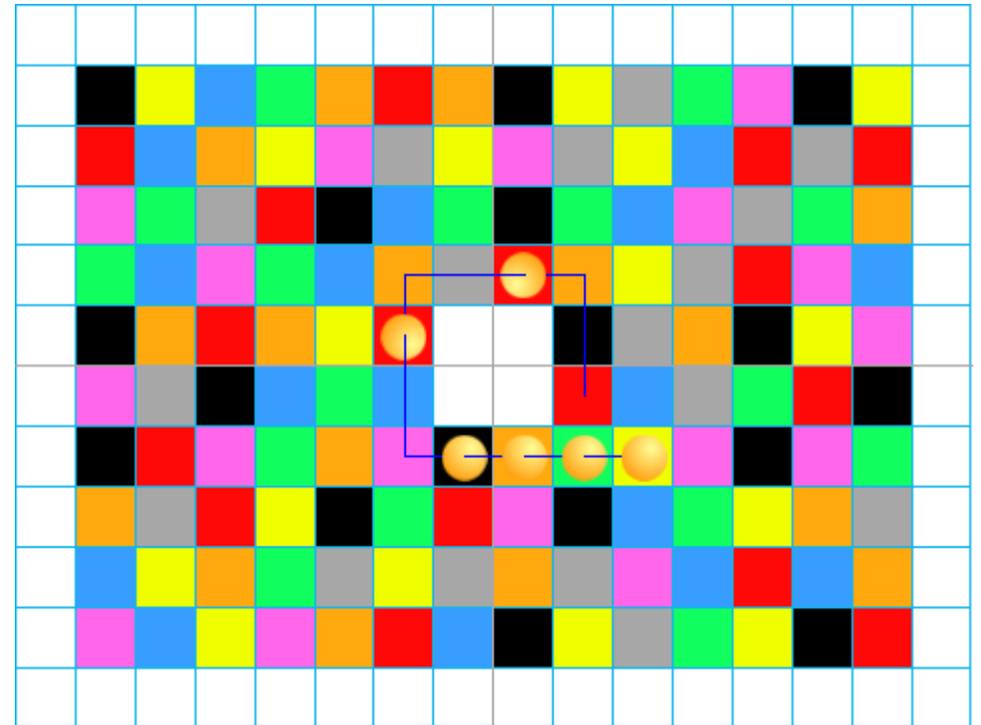
Solution

Bleu – Bleu – Jaune – Jaune – Jaune – Gris



Solution

Rouge – Rouge – Noir – Orange – Vert – Jaune

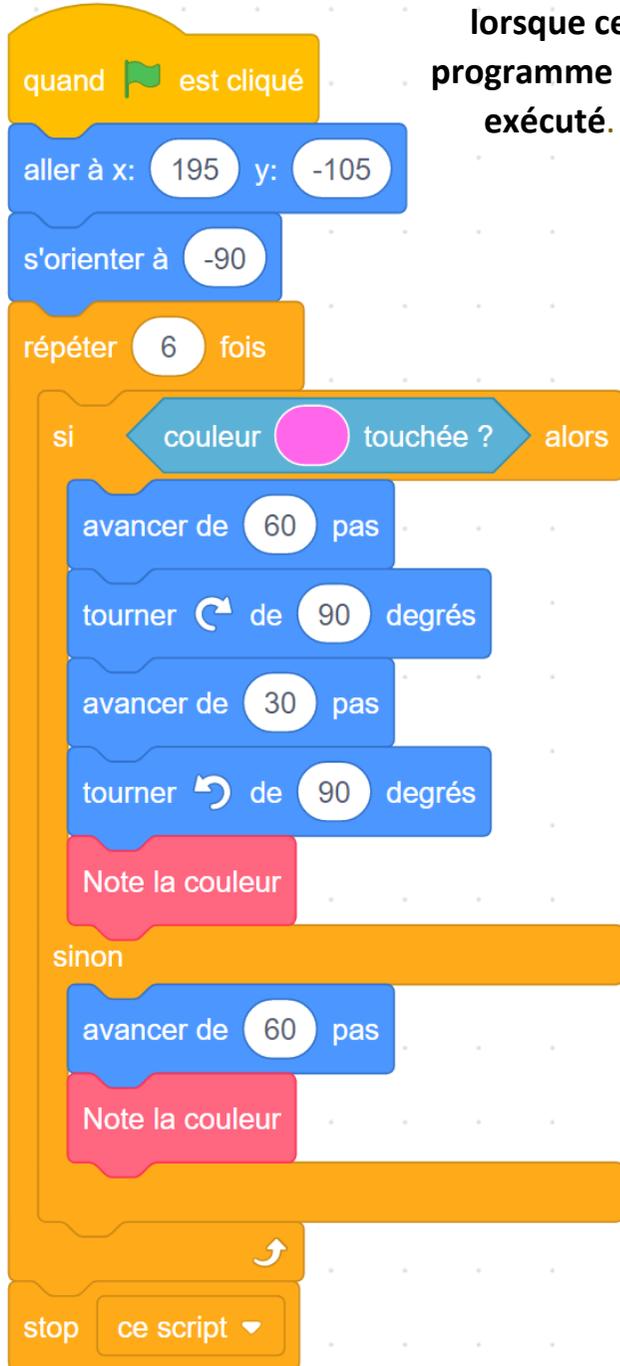


Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 3



Scratch script for Carte 3:

- quand  est cliqué
- aller à x: 195 y: -105
- s'orienter à -90
- répéter 6 fois
 - si couleur  touchée ? alors
 - avancer de 60 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - Note la couleur
 - sinon
 - avancer de 60 pas
 - Note la couleur

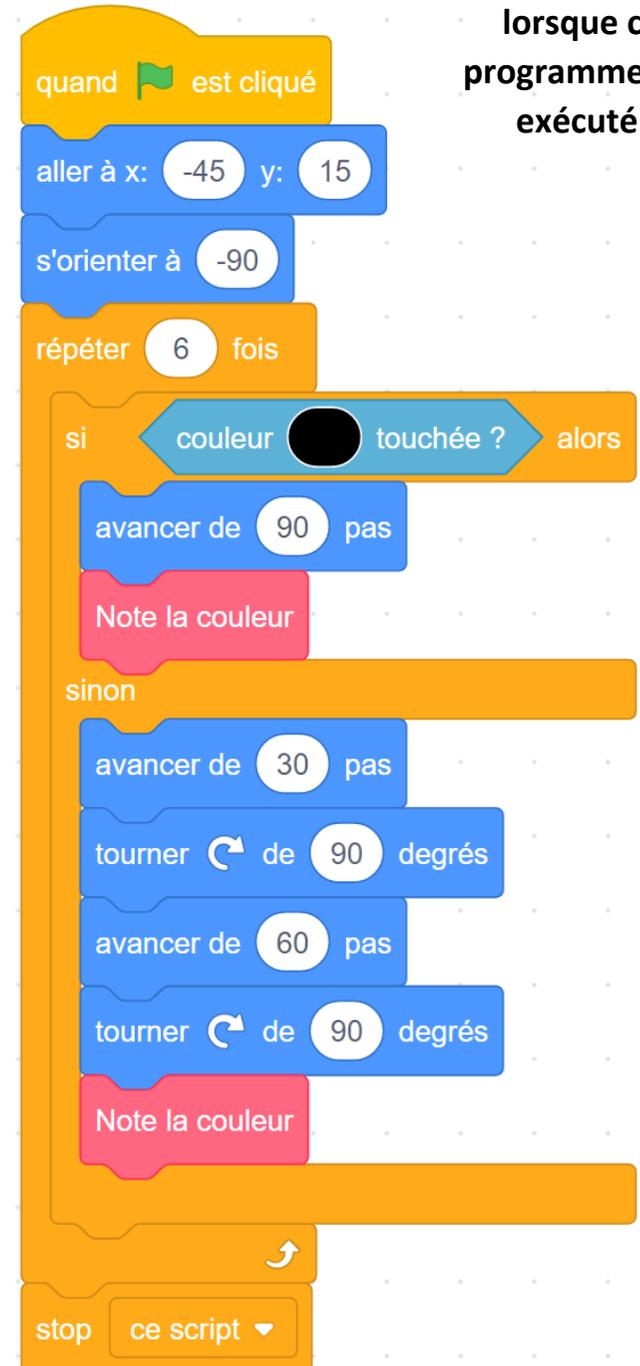
- stop ce script

Instructions conditionnelles

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

Note la couleur

Carte 4



Scratch script for Carte 4:

- quand  est cliqué
- aller à x: -45 y: 15
- s'orienter à -90
- répéter 6 fois
 - si couleur  touchée ? alors
 - avancer de 90 pas
 - Note la couleur
 - sinon
 - avancer de 30 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 60 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - Note la couleur

- stop ce script

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 5

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -165 y: -135
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [rouge] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 30 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

Instructions conditionnelles

Note la couleur

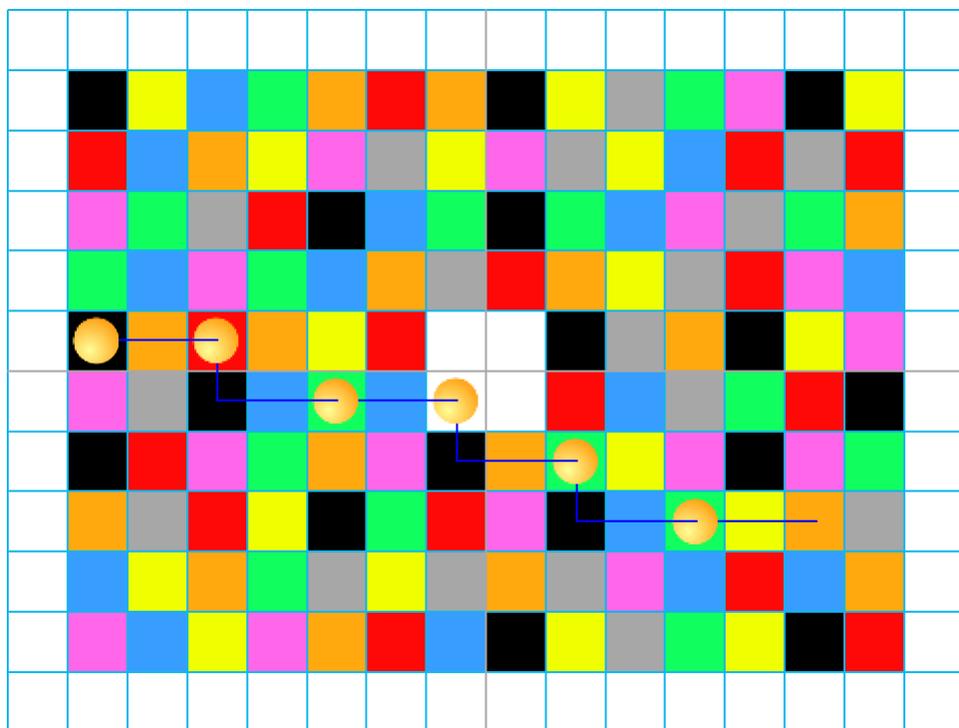
Carte 6

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 165 y: -75
  s'orienter à -90
  répéter 6 fois
    si couleur [vert] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

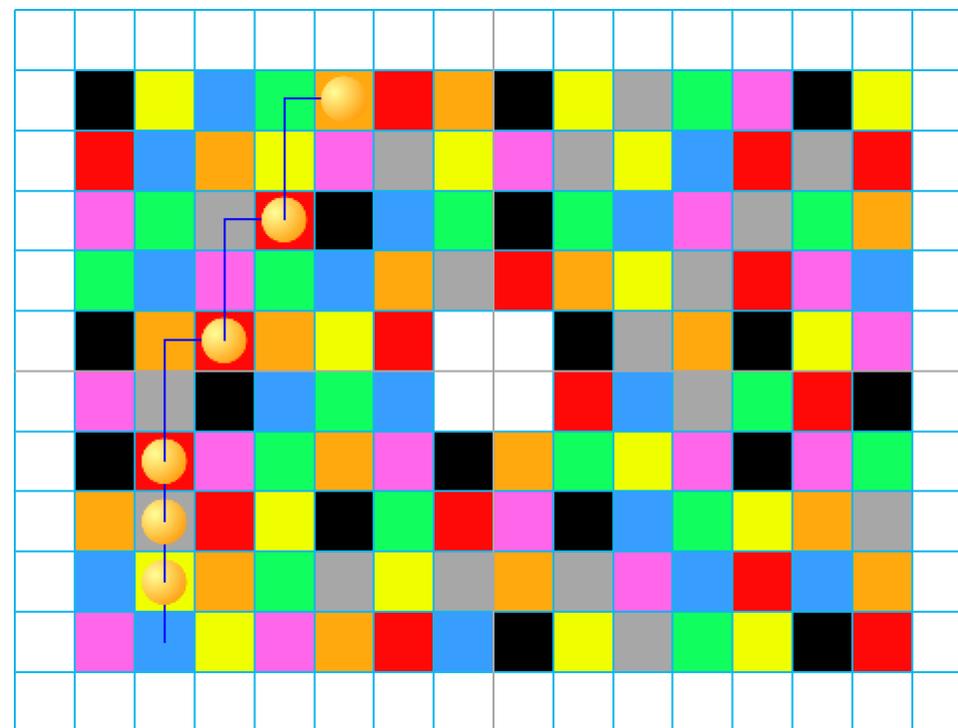
Solution

Vert – Vert – Blanc – Vert – Rouge – Noir



Solution

Jaune – Gris – Rouge – Rouge – Rouge – Orange



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 7

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 15 y: -15
  s'orienter à 180
  répéter 6 fois
    si couleur [ ] touchée ? alors
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
    sinon
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 8

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -15 y: -45
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [ ] touchée ? alors
      ajouter -30 à y
      ajouter -30 à x
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 120 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 9

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 135 y: 15
  s'orienter à 90
  répéter 6 fois
    si couleur [gris] touchée ? alors
      ajouter -30 à x
      ajouter -30 à y
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 90 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

Instructions conditionnelles

Note la couleur

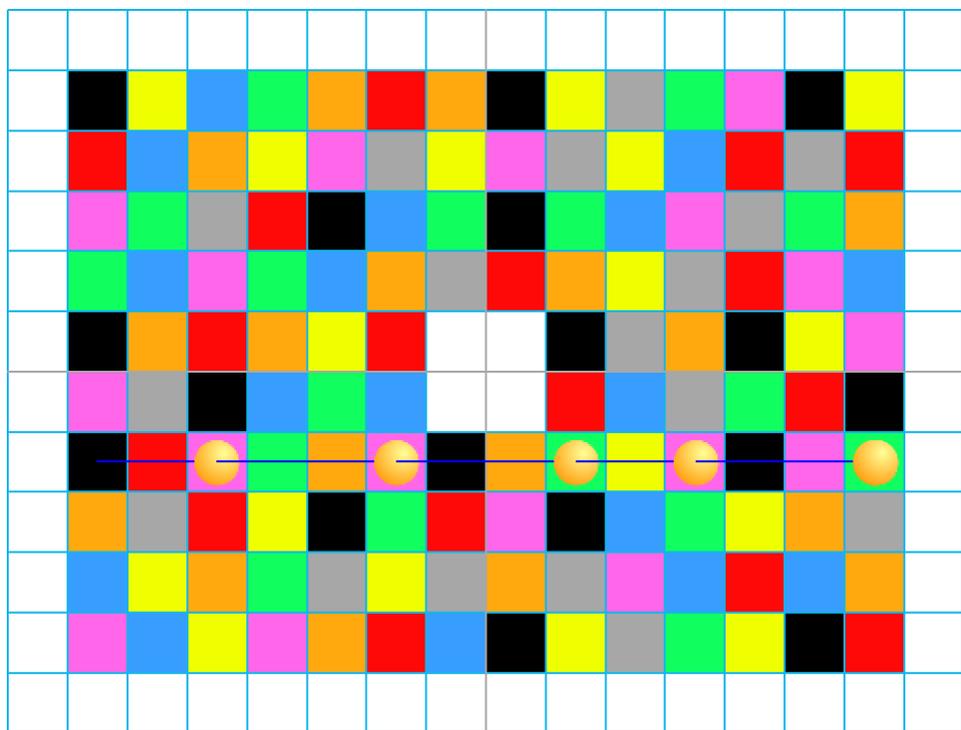
Carte 10

```
quand [drapeau] est cliqué
  relever le stylo
  aller à x: -195 y: -45
  s'orienter à 90
  stylo en position d'écriture
  répéter 5 fois
    si couleur [rose] touchée ? alors
      avancer de 90 pas
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

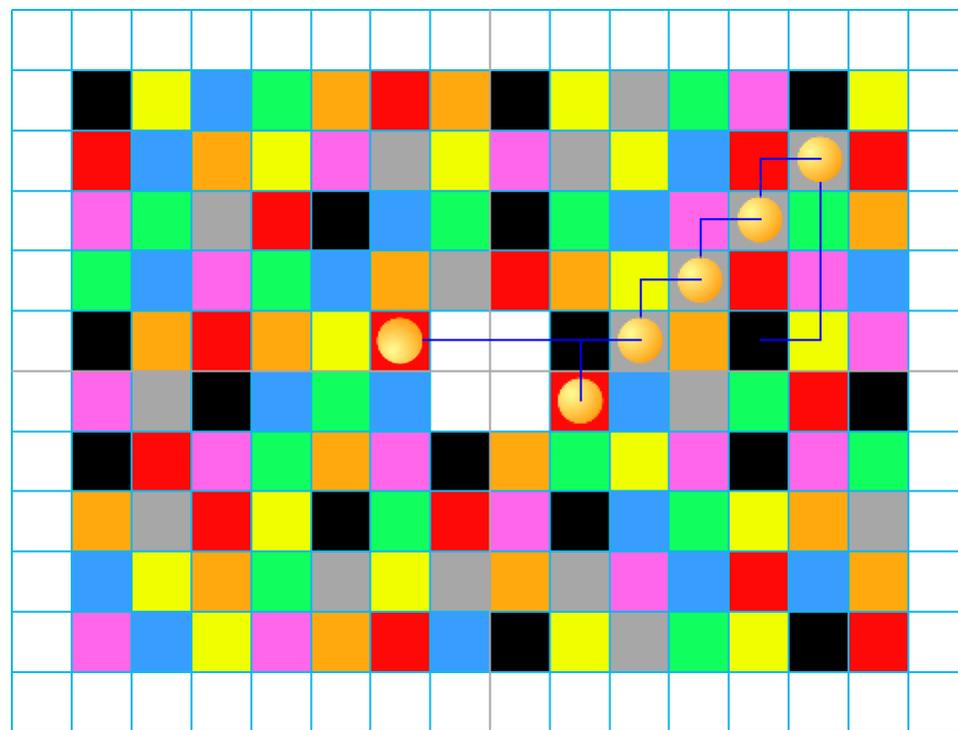
Solution

Rose – Rose – Vert – Rose – Vert



Solution

Gris – Gris – Gris – Gris – Rouge – Rouge



Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 11

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -45 y: 105
  s'orienter à 0
  répéter 6 fois
    si couleur [vert] touchée ? alors
      avancer de 90 pas
      Note la couleur
    sinon
      avancer de 30 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.

Instructions conditionnelles

Note la couleur

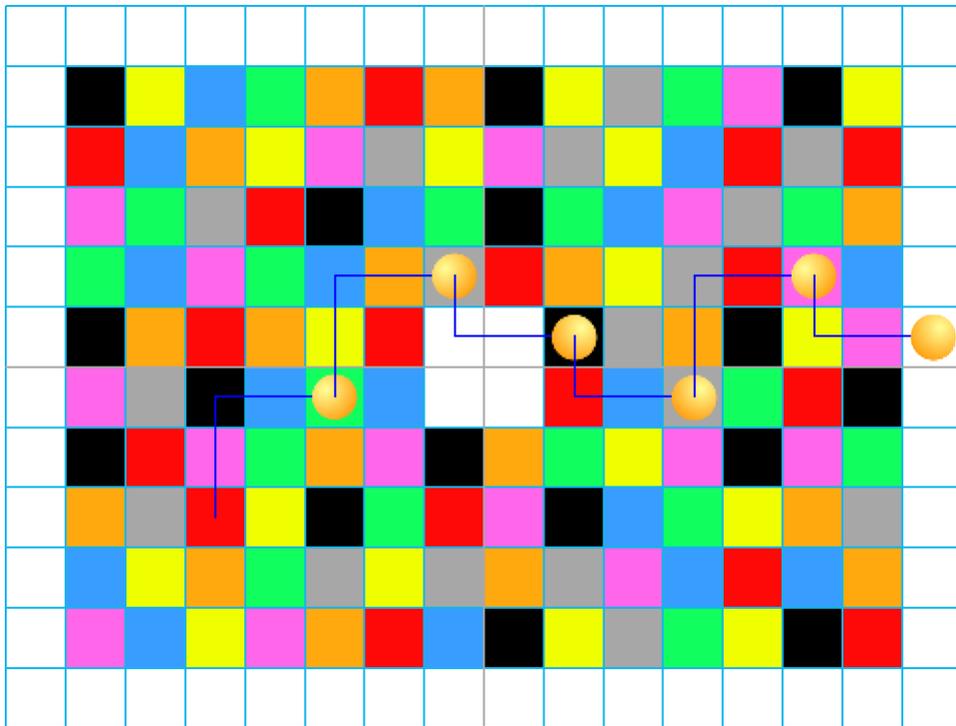
Carte 12

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -135 y: -75
  répéter 6 fois
    si ordonnée y < 0 alors
      s'orienter à 0
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      Note la couleur
    sinon
      s'orienter à 180
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      Note la couleur
  stop ce script
```

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

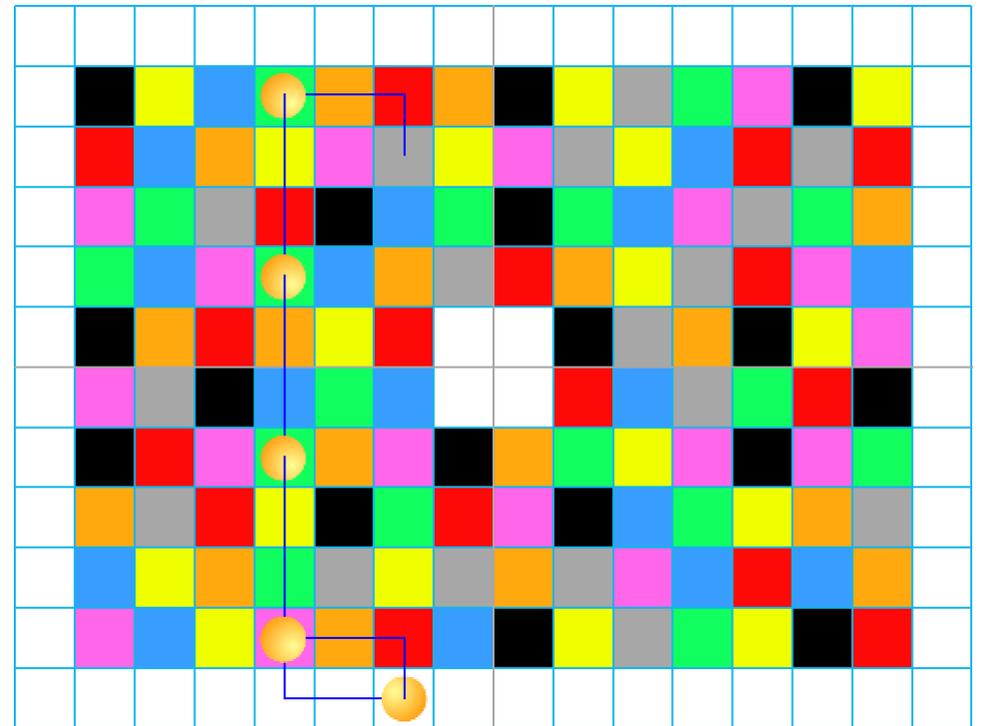
Solution

Vert – Gris – Noir – Gris – Rose – Blanc



Solution

Vert – Vert – Vert – Rose – Blanc – Rose



Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 13

```
when green flag clicked
  go to x: -135 y: -75
  repeat 6 times
    if (ordinatee y < 0) or (abscisse x < 0) then
      orient 0 degrees
      move 60 steps
      turn 90 degrees clockwise
      move 60 steps
      turn 90 degrees counter-clockwise
      Note la couleur
    else
      orient 180 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees counter-clockwise
      move 60 steps
      Note la couleur
  end
  stop this script
```

Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 14

```
when green flag clicked
  go to x: -135 y: -75
  repeat 6 times
    if (ordinatee y < 0) and (abscisse x < 0) then
      orient 0 degrees
      move 60 steps
      turn 90 degrees clockwise
      move 60 steps
      turn 90 degrees counter-clockwise
      Note la couleur
    else
      orient 180 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees counter-clockwise
      move 60 steps
      Note la couleur
  end
  stop this script
```


Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 15

Scratch script for Carte 15:

- quand est cliqué
- aller à x: 195 y: 105
- répéter 6 fois
 - si $\text{abscisse } x > 0$ alors
 - s'orienter à -90
 - avancer de 90 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - Note la couleur
 - sinon
 - ajouter 90 à x
 - ajouter -30 à y
 - Note la couleur
- stop ce script

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

Instructions conditionnelles

Note la couleur

Carte 16

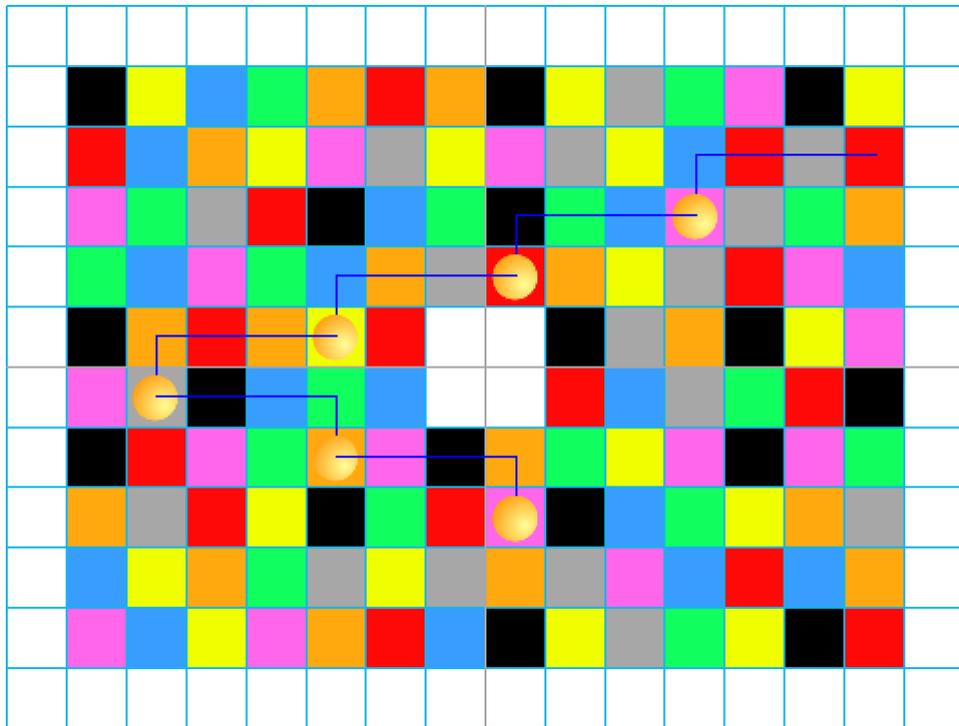
Scratch script for Carte 16:

- quand est cliqué
- aller à x: 195 y: 105
- répéter 6 fois
 - si $\text{ordonnée } y > 0$ alors
 - s'orienter à -90
 - avancer de 90 pas
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - Note la couleur
 - sinon
 - ajouter 90 à x
 - ajouter -30 à y
 - Note la couleur
- stop ce script

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

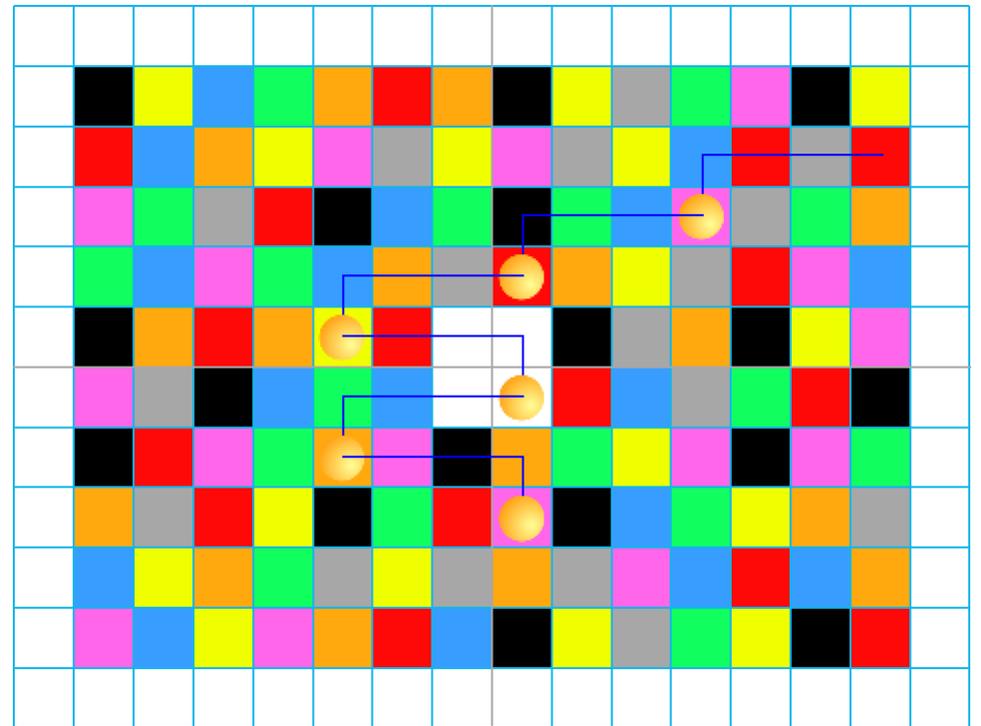
Solution

Rose – Rouge – Jaune – Gris – Orange – Rose



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Orange – Rose

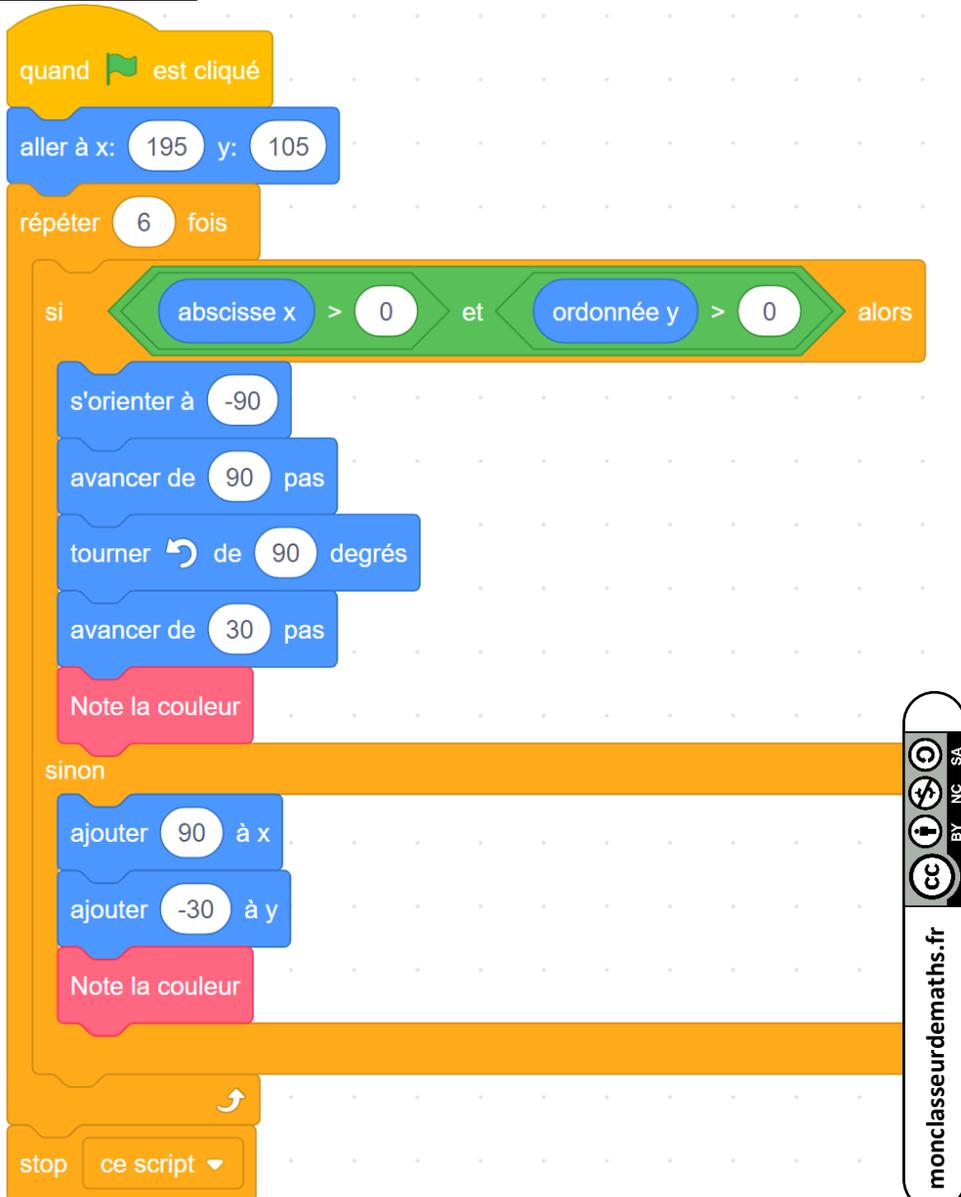


Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 17



Scratch script for Carte 17:

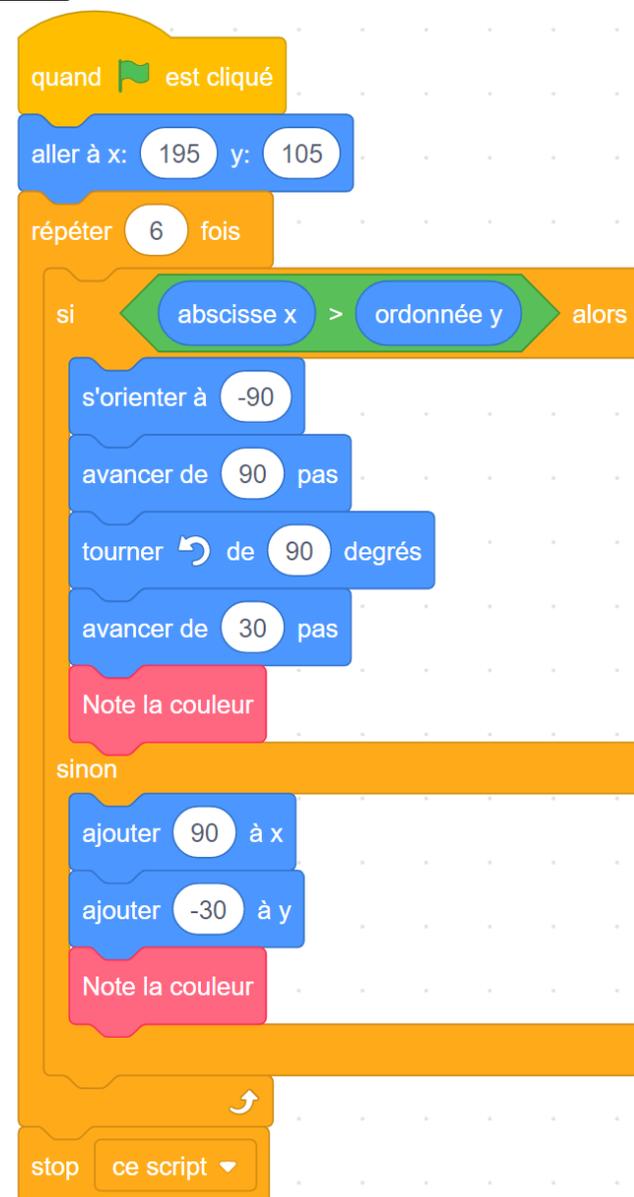
- quand  est cliqué
- aller à x: 195 y: 105
- répéter 6 fois
 - si $\text{abscisse } x > 0$ et $\text{ordonnée } y > 0$ alors
 - s'orienter à -90
 - avancer de 90 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - Note la couleur
 - sinon
 - ajouter 90 à x
 - ajouter -30 à y
 - Note la couleur
- stop ce script

Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 18

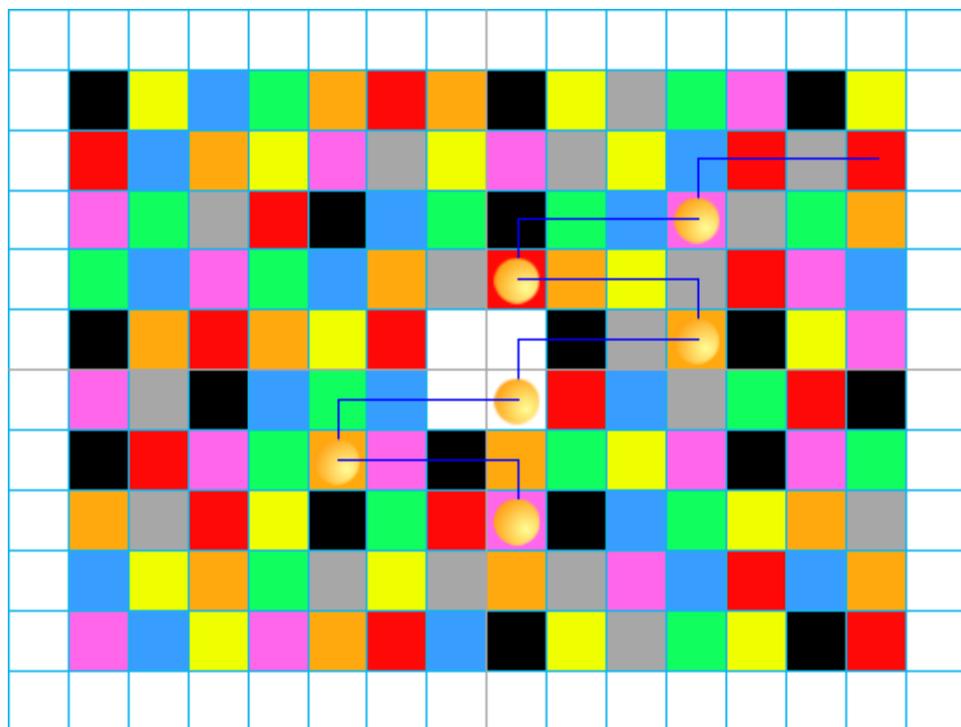


Scratch script for Carte 18:

- quand  est cliqué
- aller à x: 195 y: 105
- répéter 6 fois
 - si $\text{abscisse } x > \text{ordonnée } y$ alors
 - s'orienter à -90
 - avancer de 90 pas
 - tourner  de 90 degrés
 - avancer de 30 pas
 - Note la couleur
 - sinon
 - ajouter 90 à x
 - ajouter -30 à y
 - Note la couleur
- stop ce script

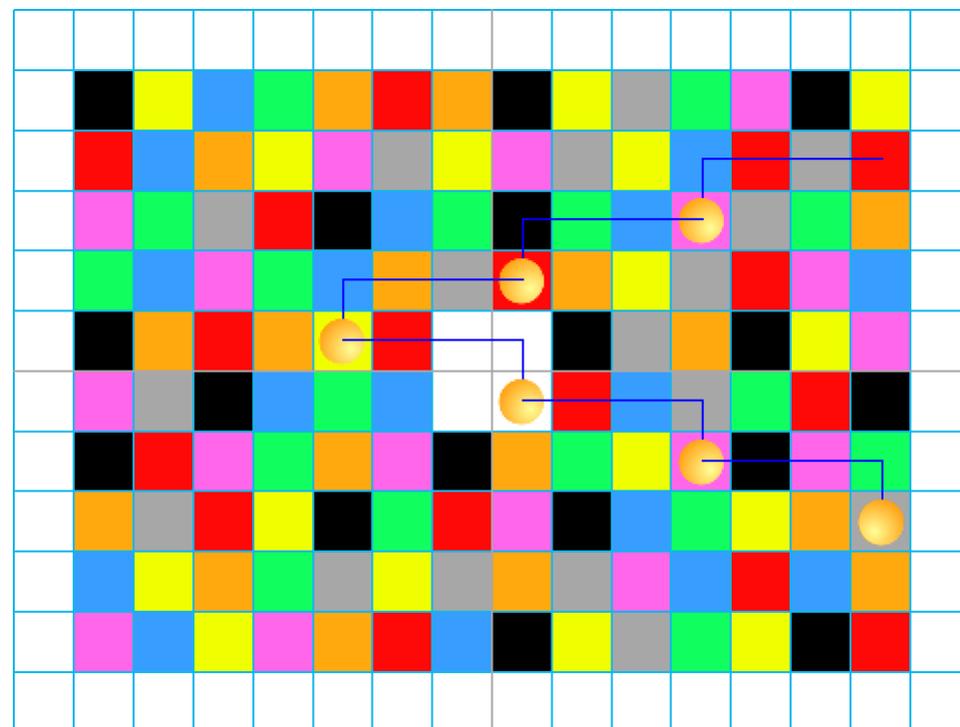
Solution

Rose – Rouge – Orange – Blanc – Orange – Rose



Solution

Rose – Rouge – Jaune – Blanc – Rose – Gris



Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 19

Scratch script for Carte 19:

- when green flag is clicked
- go to x: -105 y: 75
- turn to 90 degrees
- repeat 6 times:
 - if (abscisse x > 0 OR ordonnée y < 0) then:
 - move 90 steps
 - turn 90 degrees
 - move 60 steps
 - Note la couleur
 - else:
 - turn 90 degrees
 - move 120 steps
 - Note la couleur

- stop this script

Instructions conditionnelles

Note la couleur

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

Carte 20

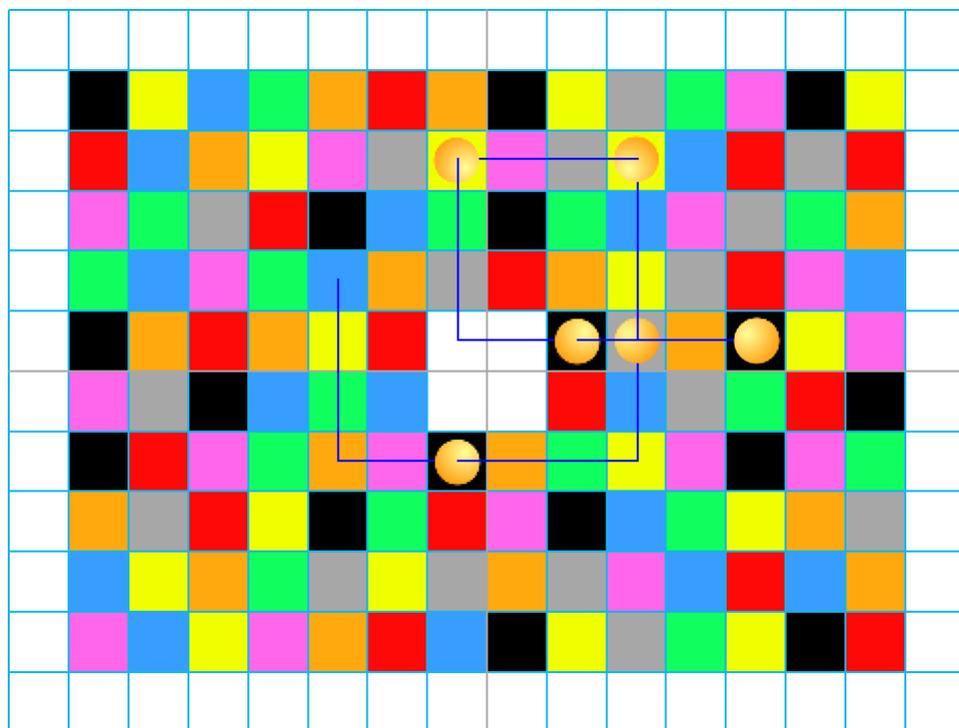
Scratch script for Carte 20:

- when green flag is clicked
- go to x: -75 y: 45
- turn to 180 degrees
- repeat 6 times:
 - if (abscisse x > 0 AND ordonnée y > 0) then:
 - move 90 steps
 - turn 90 degrees
 - Note la couleur
 - else:
 - move 90 steps
 - turn 90 degrees
 - move 60 steps
 - Note la couleur

- stop this script

Solution

Noir – Gris – Jaune – Jaune – Noir – Noir



Solution

Vert – Rouge – Noir – Blanc – Orange – Vert

