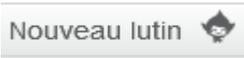


Fiche Scratch n°2

<p>1. Voici le script désignant le trajet d'un robot, quelle figure va-t-on obtenir ?</p> <p>Vérifie ta réponse en appliquant le script au lutin robot.</p> <p>(cliquer sur )</p> <p>Enregistre ton travail sous le nom scratch2a.</p>	 <p>The script consists of the following blocks: 'quand flag pressée', 'effacer tout', 'relever le stylo', 'aller à x: 0 y: 0', 'dire départ pendant 2 secondes', 'stylo en position d'écriture', 's'orienter à 0', and a 'répéter 4 fois' loop containing 'avancer de 30' and 'tourner de 90 degrés'.</p>
---	--

2. Modifie le script pour qu'il corresponde au trajet du robot Hexo (voir fiche préparation).*Appelle le professeur pour vérifier.*
3. Modifie le script pour qu'il corresponde au trajet du robot Penta (voir fiche préparation).*Appelle le professeur pour vérifier*
4. Invente un autre script où le robot revient à son point de départ. *Appelle le professeur pour vérifier*

Fiche Scratch n°2

<p>1. Voici le script désignant le trajet d'un robot, quelle figure va-t-on obtenir ?</p> <p>Vérifie ta réponse en appliquant le script au lutin robot.</p> <p>(cliquer sur )</p> <p>Enregistre ton travail sous le nom scratch2a.</p>	 <p>The script consists of the following blocks: 'quand flag pressée', 'effacer tout', 'relever le stylo', 'aller à x: 0 y: 0', 'dire départ pendant 2 secondes', 'stylo en position d'écriture', 's'orienter à 0', and a 'répéter 4 fois' loop containing 'avancer de 30' and 'tourner de 90 degrés'.</p>
---	--

2. Modifie le script pour qu'il corresponde au trajet du robot Hexo (voir fiche préparation).*Appelle le professeur pour vérifier.*
3. Modifie le script pour qu'il corresponde au trajet du robot Penta (voir fiche préparation).*Appelle le professeur pour vérifier*
4. Invente un autre script où le robot revient à son point de départ. *Appelle le professeur pour vérifier*