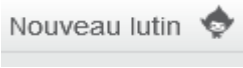
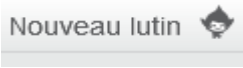

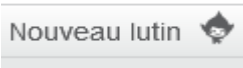
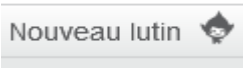



Fiche Scratch n°2

<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> <div style="text-align: center;">  </div> <p>(cliquer sur )</p> <p>Enregistre ton travail sous le nom scratch2a.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <pre> 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 répéter 4 fois avancer de 30 tourner de 90 degrés </pre> </div> </div>
--	--

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> <div style="text-align: center;">  </div> <p>(cliquer sur )</p> <p>Enregistre ton travail sous le nom scratch2a.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <pre> 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 répéter 4 fois avancer de 30 tourner de 90 degrés </pre> </div> </div>
--	--

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*