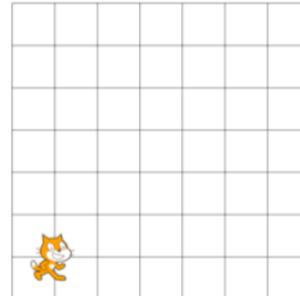




Exercices d'algorithmique

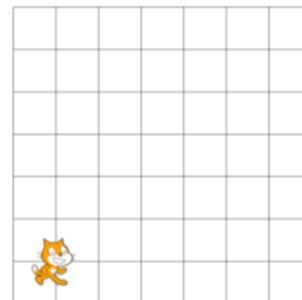
Exercice 1 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

```
Quand [drapeau] est cliqué
avancer de 40
tourner à [à droite] de 90 degrés
avancer de 80
tourner à [à gauche] de 90 degrés
avancer de 40
tourner à [à gauche] de 90 degrés
avancer de 80
tourner à [à droite] de 90 degrés
avancer de 40
tourner à [à gauche] de 90 degrés
```



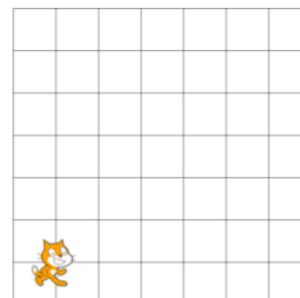
Exercice 2 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

```
Quand [drapeau] est cliqué
répéter 3 fois
  avancer de 40
  tourner de [à droite] de 90 degrés
  avancer de 40
  tourner de [à gauche] de 90 degrés
```



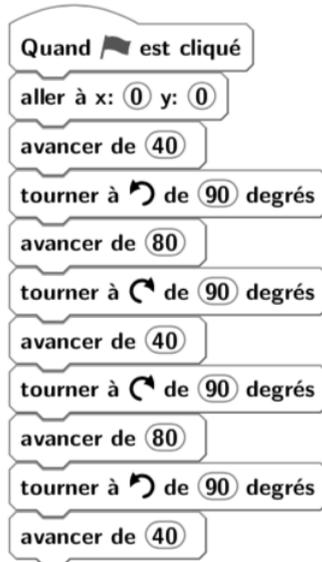
Exercice 3 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

```
Quand [drapeau] est cliqué
mettre [longueur] à 80
avancer de [longueur]
tourner de [à droite] de 90 degrés
ajouter 120 à [longueur]
avancer de [longueur]
tourner de [à gauche] de 90 degrés
mettre [longueur] à 40
avancer de [longueur]
```

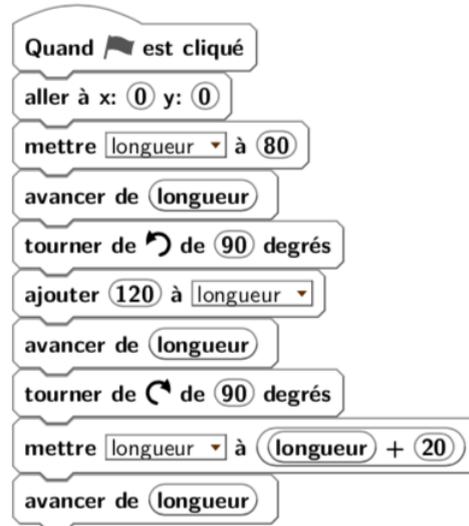


Exercice 4 : Pour chacun des quatre scripts ci-dessous, donner les coordonnées de la position finale du lutin-chat sachant que sa position de départ est donnée par les coordonnées (0;0).

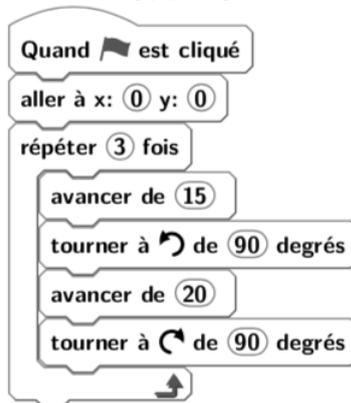
SCRIPT A



SCRIPT B



SCRIPT C



SCRIPT D

