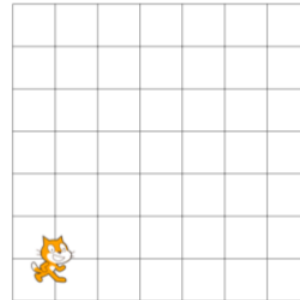




Exercices d'algorithmique

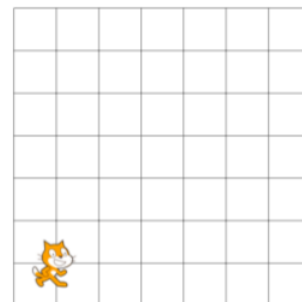
Exercice 1 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

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



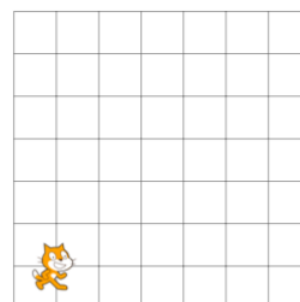
Exercice 2 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

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



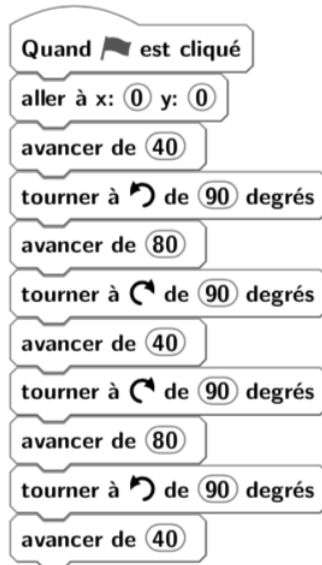
Exercice 3 : Les carreaux font 40 unités de large. A l'aide du script ci-dessous à gauche, dessiner à droite le chemin du lutin-chat. La position initiale du lutin-chat est à l'intersection des segments qu'il cache.

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

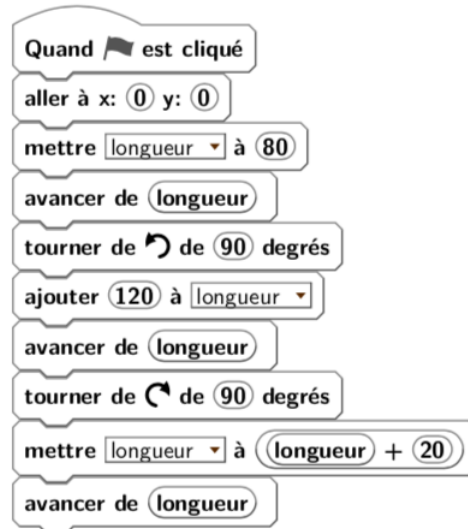


Exercice 4 : Pour chacun des quatre scripts ci-dessous, donner les coordonnées de la position finale du lutin-chat sachant que sa position de départ est donnée par les coordonnées (0;0).

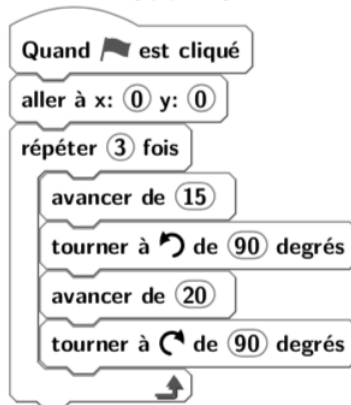
SCRIPT A



SCRIPT B



SCRIPT C



SCRIPT D

