

Niveau 5ème
Mathématiques

Algorithmique

Activité 1



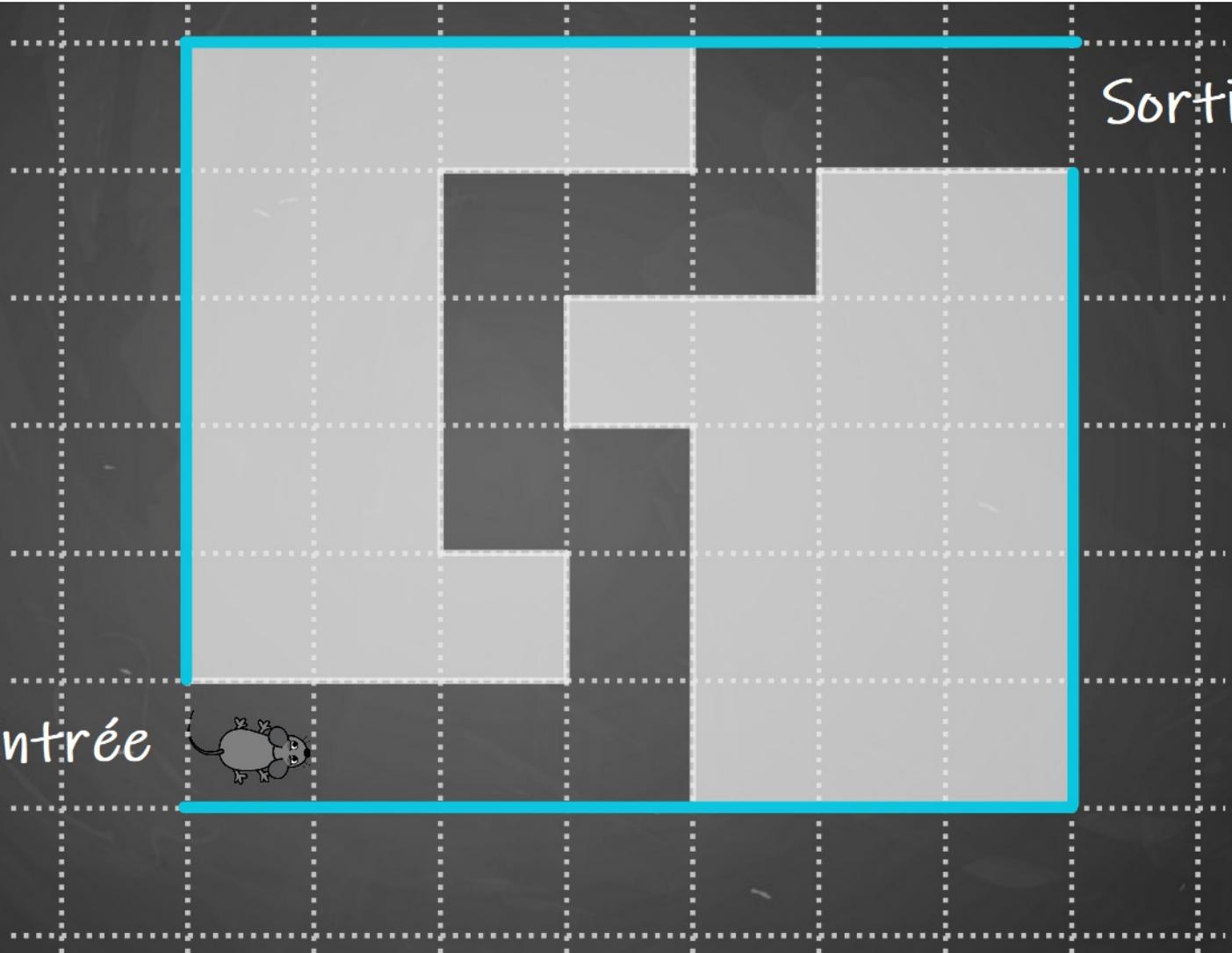
Activité 2

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Entrée



Sortie



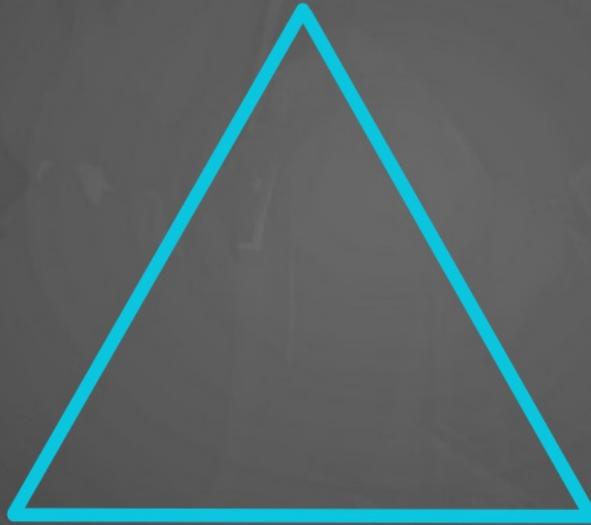
Activité 3



A
x

Activité 3

SCRATCH



Suite

SCRATCH



À retenir

- Automatiser des instructions



- Programme principal et sous-programmes



<http://scratch.mit.edu/>



<http://scratch.mit.edu/download>

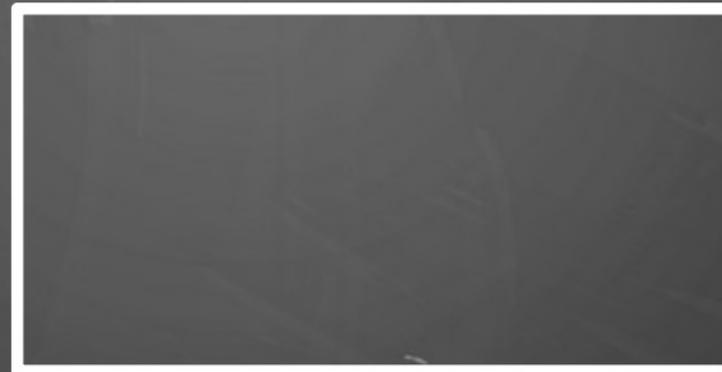
Questions Flash

Compléter le script Scratch afin que son exécution permette d'obtenir un rectangle de 150 pixels de longueur sur 60 pixels de largeur.



A Scratch script starting with a yellow 'when clicked' block, followed by two green 'pen' blocks: 'clear all' and 'pen to drawing position'. Below these is an orange 'repeat' block with a circular input field for the number of iterations. Inside the repeat loop are four blue 'pen' blocks: 'move 1 pixel forward', 'turn 90 degrees clockwise', 'move 1 pixel forward', and 'turn 90 degrees clockwise'.

150



60

Questions Flash

Écrire en langage naturel un algorithme permettant d'obtenir la figure ci-dessous :

unité = 50 pixels



initialisation

répéter 2 fois

avancer de 10 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 10 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 10 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 10 pas

répéter 2 fois

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

définir initialisation

aller à x: 0 y: 0

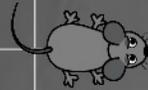
s'orienter à 90

effacer tout

stylo en position d'écriture

Questions Flash

Exécute le programme suivant sur ta feuille de papier



Classe de 5ème
Mathématiques

à bientôt

Cyril et Nicolas