Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 1

quand 💌 est cliqué 15 aller à x: (15) s'orienter à 90 mettre longueur ▼ 30 répéter fois avancer de longueur pas tourner 🤼 de degrés 30 à longueur ▼ ajouter Note la couleur ce script ▼ stop



Les variables

Note la couleur

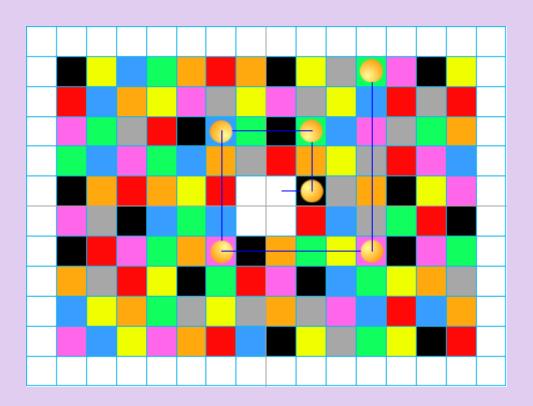
Carte 2

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.





Noir - Vert - Bleu - Rose - Rose - Vert



Les variables

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 1

quand est cliqué aller à x: (15) s'orienter à 90 mettre longueur ▼ 30 fois répéter avancer de longueur pas tourner 🤚 de degrés 30 ajouter longueur ▼ Note la couleur stop ce script ▼

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

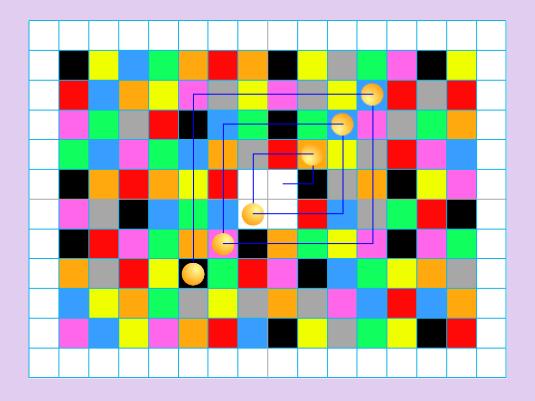
Carte 2

quand 🖊 est cliqué aller à x: (15) y: (15) s'orienter à 90 mettre longueur ▼ à 30 répéter 6 avancer de longueur pas tourner 5 de 90 degrés avancer de longueur pas tourner 5 de 90 degrés ajouter 30 longueur ▼ Note la couleur



Solution

Orange - Blanc - Bleu - Rose - Bleu - Noir



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 3





Les variables

Note la couleur

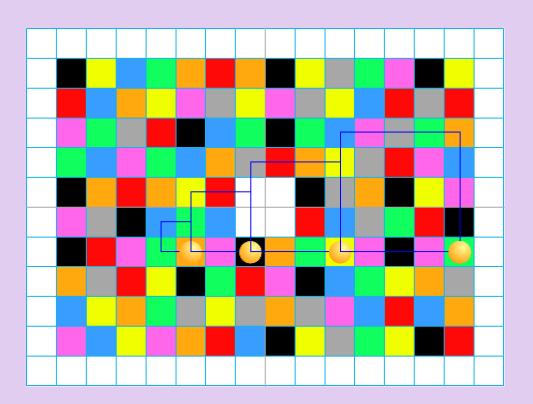
Carte 4

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.





Orange - Noir - Jaune - Vert



Les variables

Note la couleur

Carte 3

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.





Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

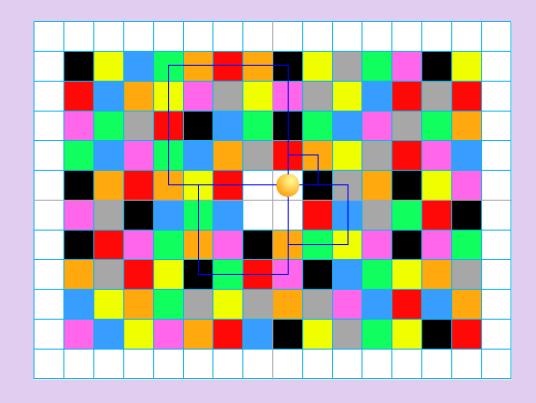
Carte 4

quand 🚩 est cliqué aller à x: 15 y: 15 s'orienter à 90 mettre longueur ▼ à (30) répéter 4 fois répéter avancer de longueur tourner 5 de 90 degrés tourner C de 90 degrés ajouter (30) à longueur ▼ Note la couleur



Solution

Blanc - Blanc - Blanc



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 5





Les variables

Note la couleur

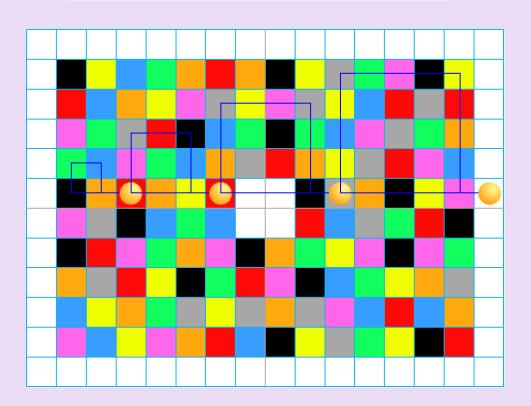
Carte 6

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

quand est cliqué -105 aller à x: s'orienter à 90 longueur ▼ à 30 répéter répéter avancer de longueur pas tourner 🤊 de degrés 30 longueur ▼ Note la couleur ce script ▼



Rouge - Rouge - Gris - Blanc



Les variables

Note la couleur

Carte 5

Retrouve les couleurs notées par le lutin

lorsque ce programme est exécuté.





Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

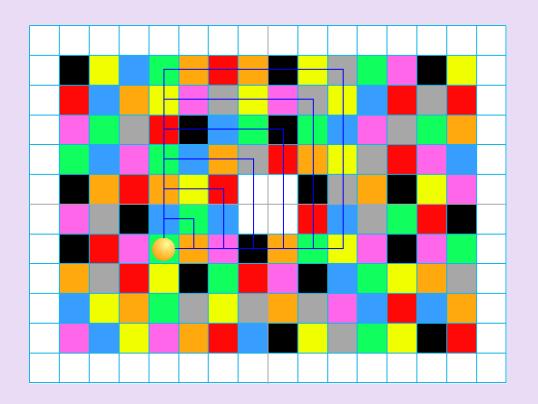
Carte 6

quand est cliqué aller à x: (-105) y: (-45) s'orienter à (90) mettre longueur ▼ à 30 répéter 6 fois répéter avancer de longueur pas tourner 🤼 de (90) degrés ajouter 30 longueur ▼ Note la couleur



Solution

Vert – Vert – Vert – Vert – Vert



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 7

quand est cliqué -165 135 aller à x: s'orienter à 90 mettre longueur ▼ 360 répéter 6 fois avancer de longueur pas tourner C de degrés ajouter -60 longueur ▼ Note la couleur ce script ▼ stop

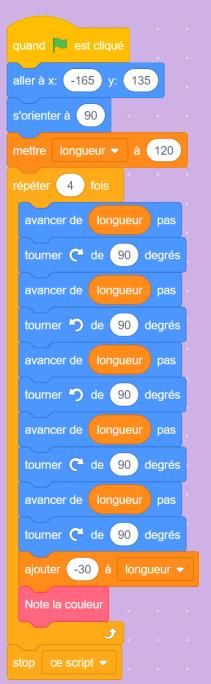
monclasseurdemaths.fr 🙃 🖰 😌 🛈

Les variables

Note la couleur

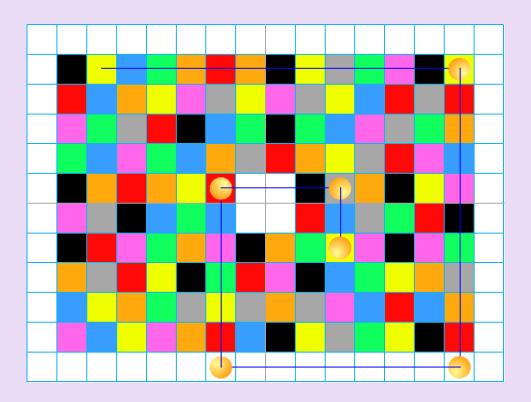
Carte 8

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.





Jaune - Blanc - Blanc - Rouge - Gris - Jaune



Les variables

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 7

quand 🔁 est cliqué aller à x: (-165) 135 s'orienter à 90 à (360 longueur ▼ mettre fois avancer de longueur pas tourner C de degrés ajouter (-60) longueur ▼ Note la couleur stop ce script ▼



Note la couleur

Carte 8

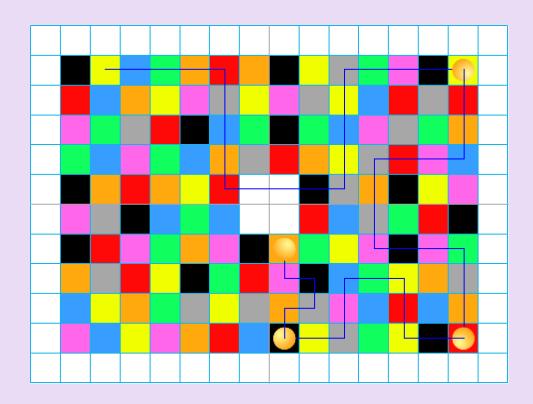
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.





Solution

Jaune – Rouge – Noir – Orange



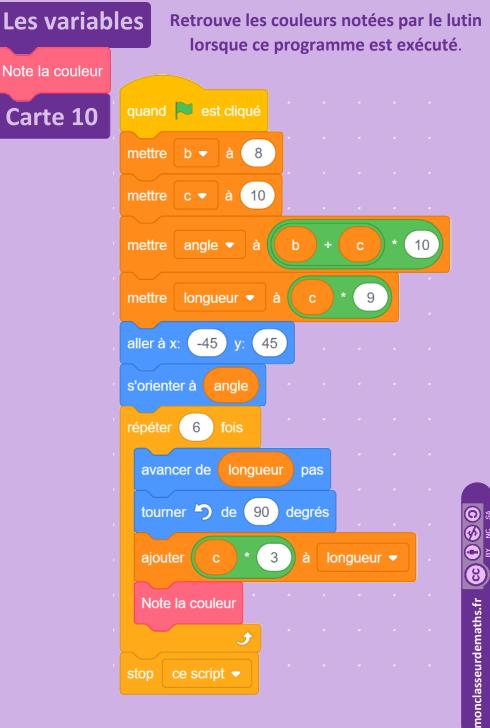
Note la couleur

Carte 9

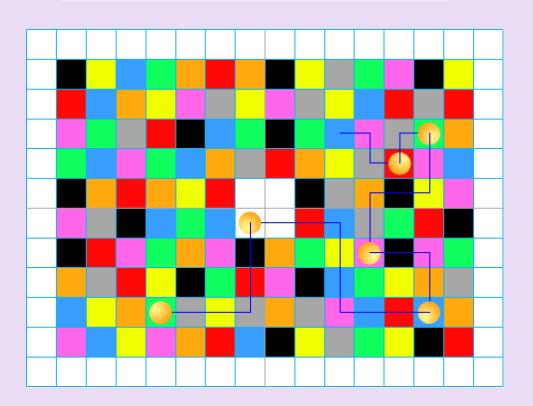
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.







Rouge - Vert - Rose - Bleu - Blanc - Vert

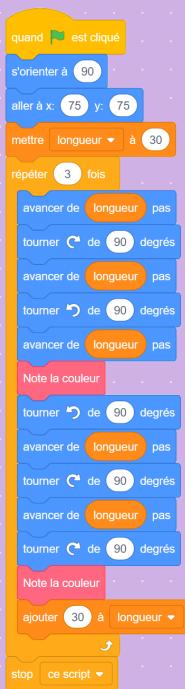


Les variables

Note la couleur

Carte 9

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.





Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

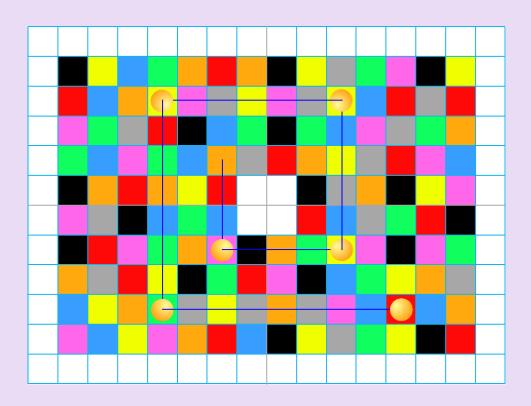
Carte 10



monclasseurdemaths.fr

Solution

Rose – Jaune – Jaune – Vert – Rouge



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 11

quand est cliqué mettre c ▼ à 5 10 longueur ▼ mettre angle ▼ s'orienter à angle aller à x: mettre longueur ▼ à 30 6 avancer de longueur pas tourner C de degrés Note la couleur monclasseurdemaths.fr ajouter 60 longueur ▼

stop | ce script ▼

Les variables

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

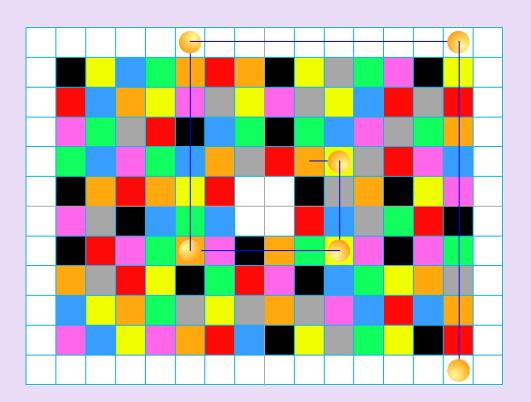
Note la couleur

Carte 12





Jaune - Jaune - Orange - Blanc - Blanc - Blanc





tourner C de 90

Note la couleur

ajouter (60)

stop ce script ▼

degrés

à longueur ▼

monclasseurdemaths.fr

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

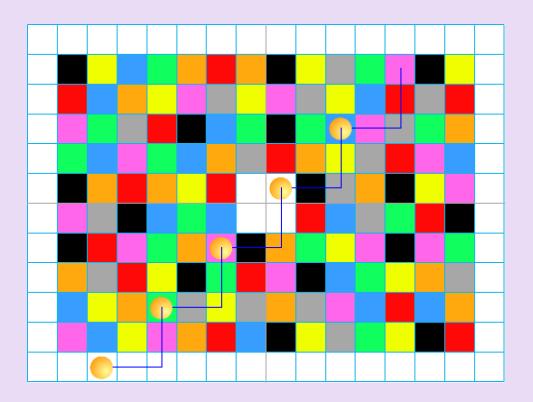
Carte 12





Solution

Bleu - Blanc - Rose - Vert - Blanc



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 13

quand 🚩 est cliqué mettre nombre マ à 3 s'orienter à 90 aller à x: (15) y: 6 fois 10 avancer de 30 tourner C de (90) avancer de (30) pas tourner 5 de 90 degrés ajouter Note la couleur stop | ce script 🔻

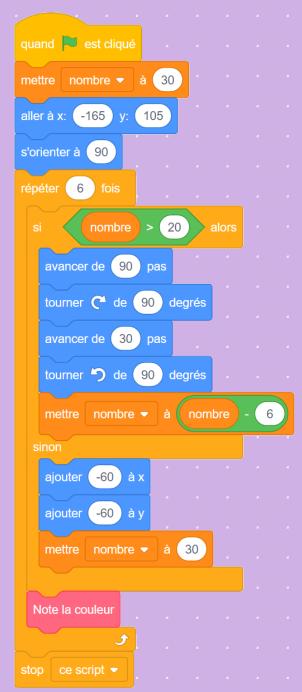


Les variables

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

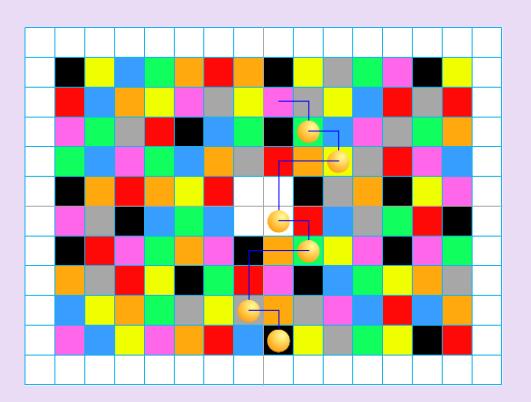
Note la couleur

Carte 14





Vert – Jaune – Blanc – Vert – Gris – Noir



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 13

quand 💌 est cliqué mettre nombre ▼ à 3 s'orienter à 90 aller à x: (15) y: 6 fois répéter nombre < 10 avancer de 30 tourner (de 90 degrés avancer de (30) pas tourner 5 de 90 degrés ajouter (-60) à x ajouter (-60) à y Note la couleur stop | ce script ▼



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

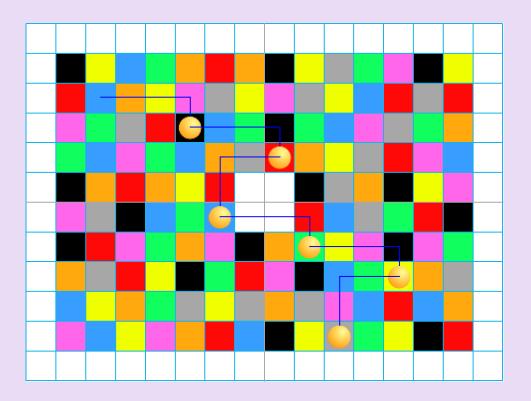
Carte 14

quand Pest cliqué mettre nombre ▼ à 30 aller à x: (-165) y: s'orienter à 90 répéter 6 fois 20 alors avancer de 90 pas tourner (de 90 degrés avancer de (30) pas tourner 5 de 90 degrés mettre nombre ▼ à nombre ajouter (-60) à x ajouter (-60) à y mettre nombre ▼ à 30 Note la couleur stop | ce script ▼



Solution

Noir - Rouge - Bleu - Vert - Jaune - Gris



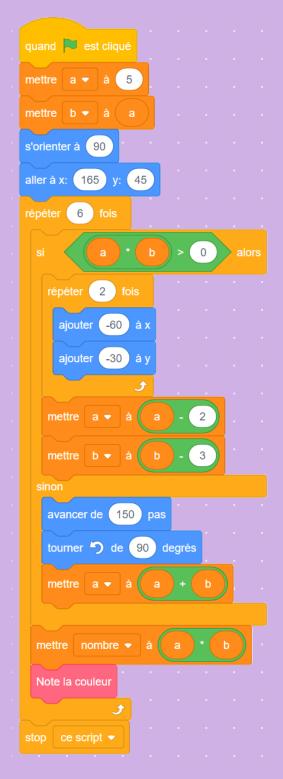
Les variables Note la couleur Carte 15

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
Les variables
Note la couleur
Carte 16
```

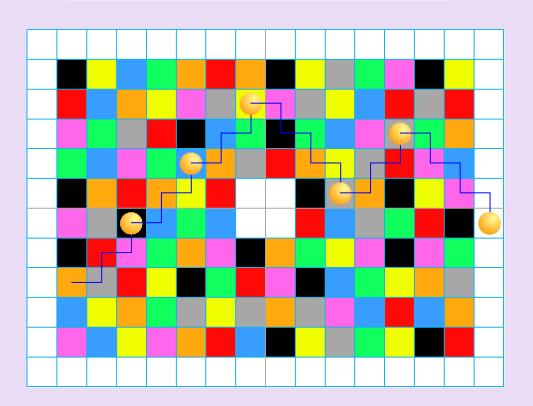
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



monclasseurdemaths.fr



Noir - Bleu - Jaune - Gris - Gris - Blanc



Les variables Note la couleur Carte 15

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

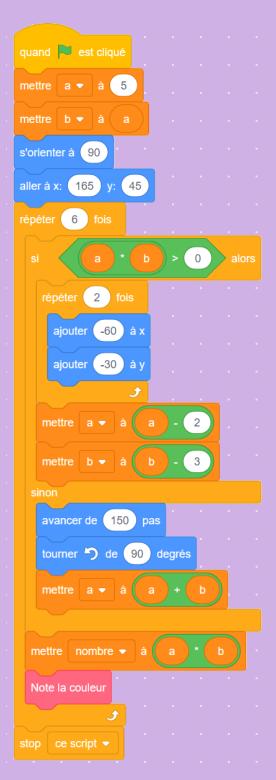




Note la couleur

Carte 16

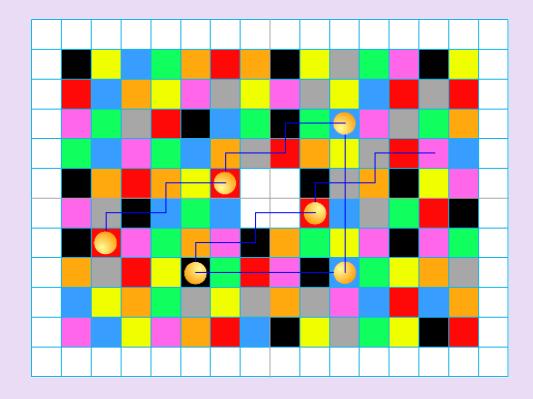
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



monclasseurdemaths.fr



Rouge – Noir – Bleu – Bleu – Rouge – Rouge



Les variables Note la couleur Carte 17

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

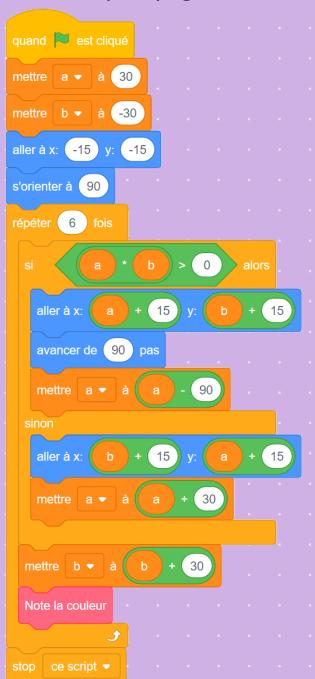


Les variables

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

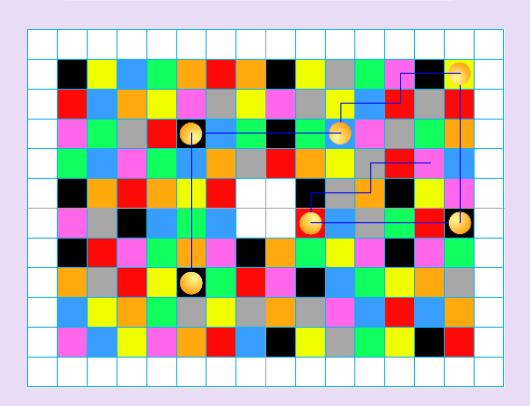
Note la couleur

Carte 18



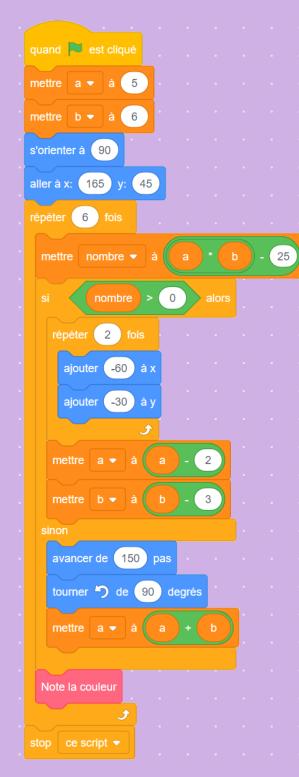


Rouge - Noir - Jaune - Bleu - Noir - Noir



Les variables Note la couleur Carte 17

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

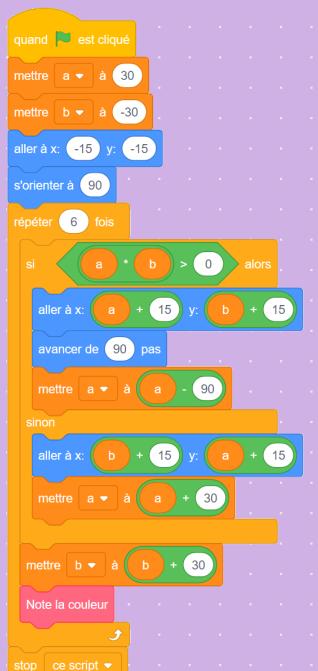


monclasseurdemaths.fr

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

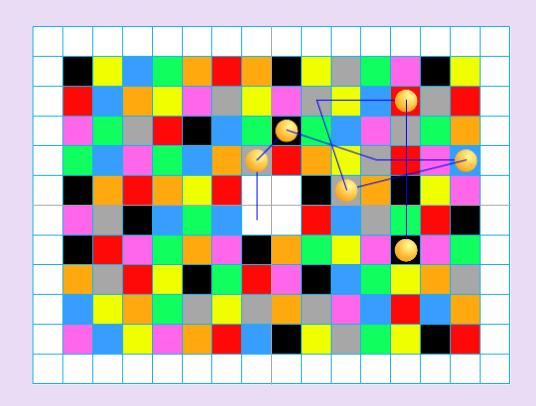
Carte 18



monclasseurdemaths.fr



Gris – Noir – Bleu – Gris – Rouge – Noir



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 19

quand 🔁 est cliqué mettre a ▼ à (30 mettre b ▼ à -30 mettre longueur ▼ à 30 répéter 15 mettre a ▼ à 15 mettre b ▼ aller à x: s'orienter à répéter 6 avancer de longueur pas tourner C de 90 degrés longueur ▼ Note la couleur stop | ce script 🔻



Les variables

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

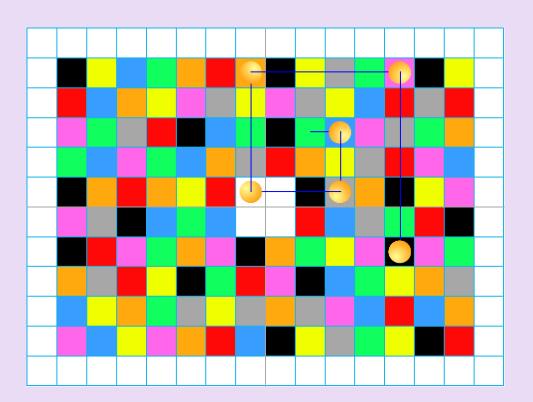
Note la couleur

Carte 20





Bleu - Gris - Blanc - Orange - Rose - Noir



Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Carte 19





Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

Note la couleur

Carte 20





Solution

Blanc – Rouge – Jaune – Vert – Orange – Jaune

