

Les fonctions

Note la couleur

Carte 1

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

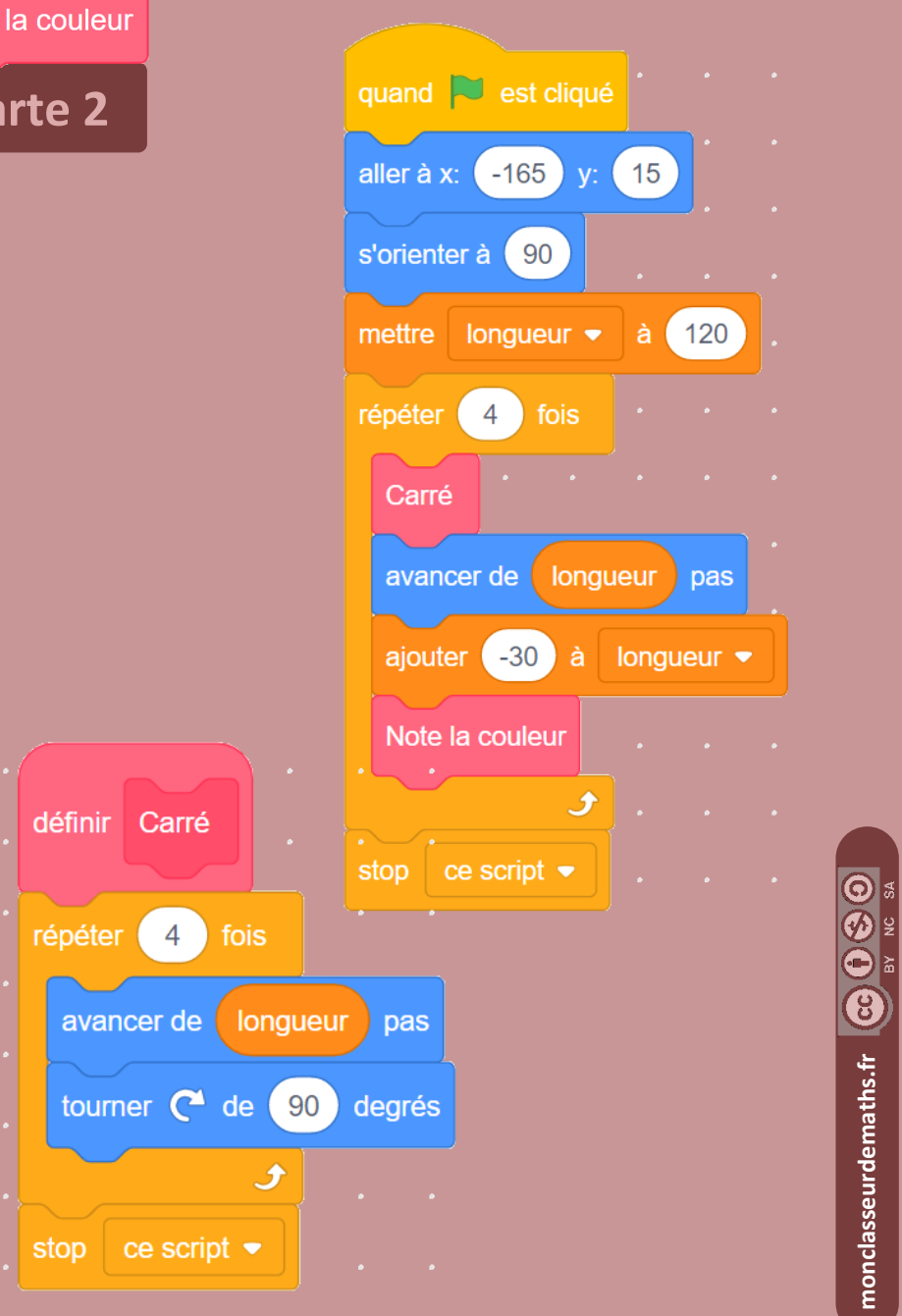


Les fonctions

Note la couleur

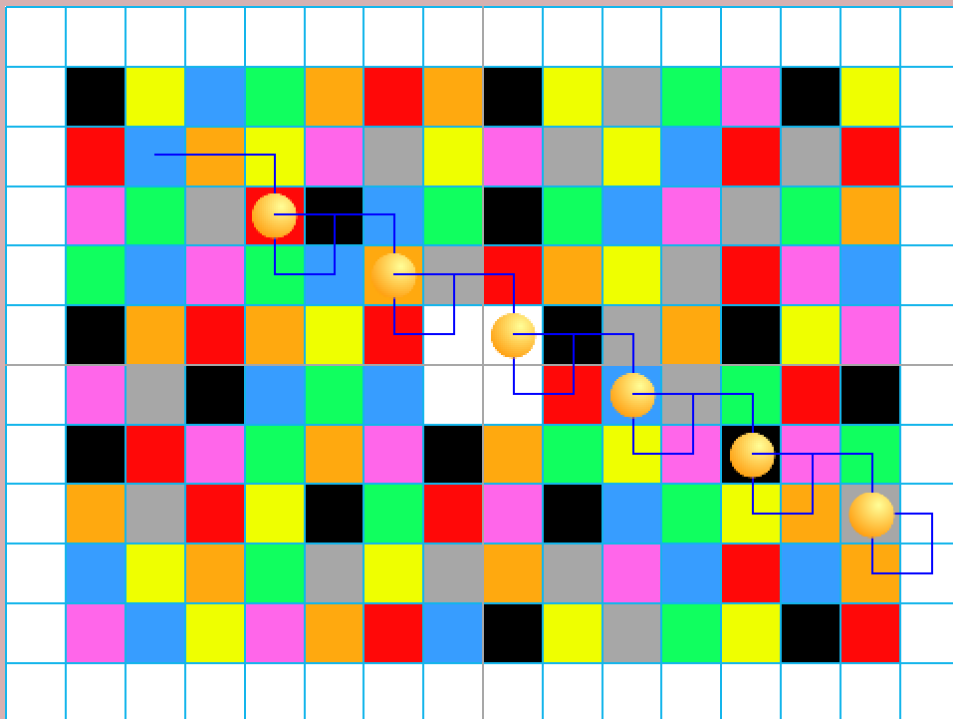
Carte 2

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



Solution

Rouge – Orange – Blanc – Bleu – Noir – Gris

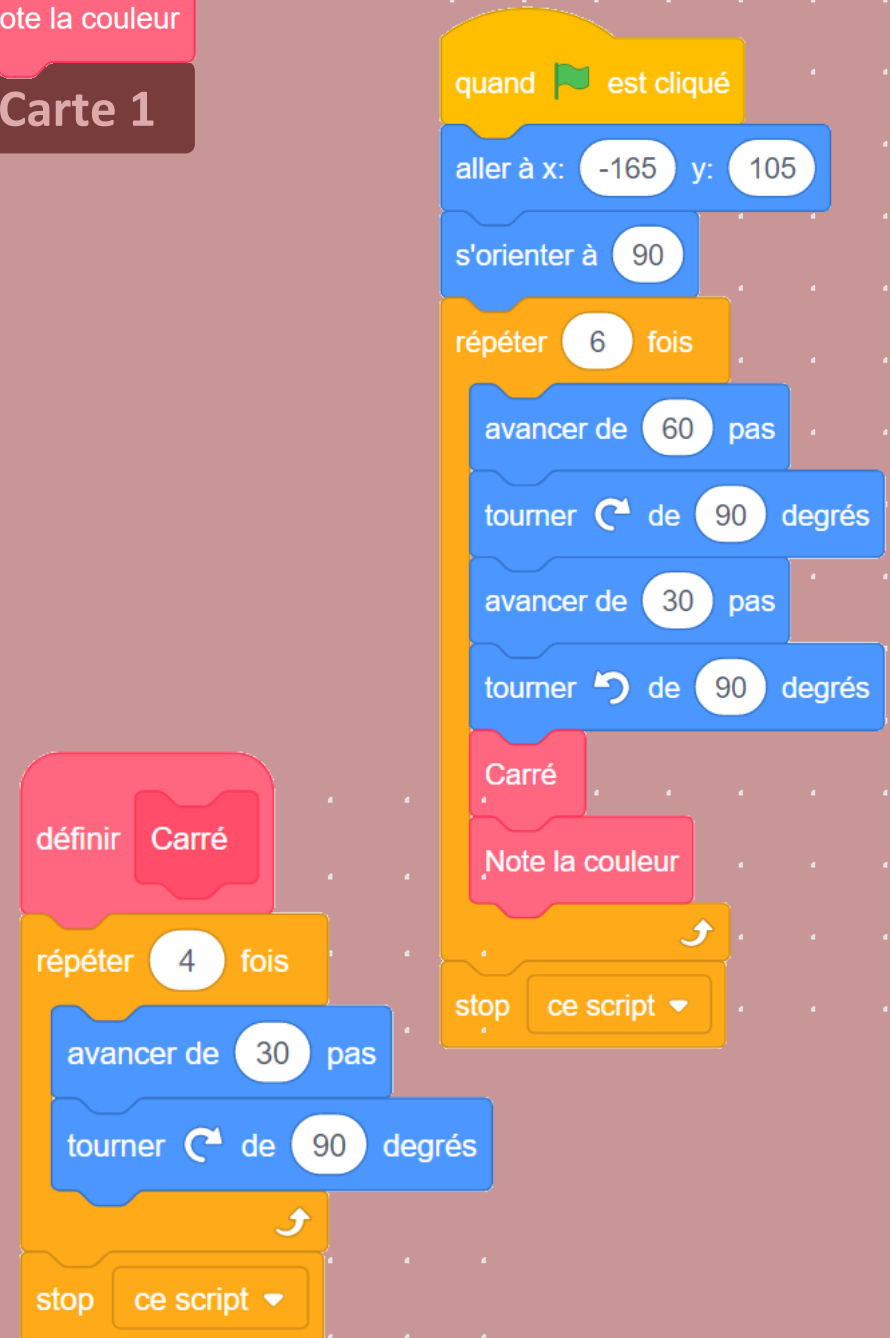


Les fonctions

Note la couleur

Carte 1

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



Les fonctions

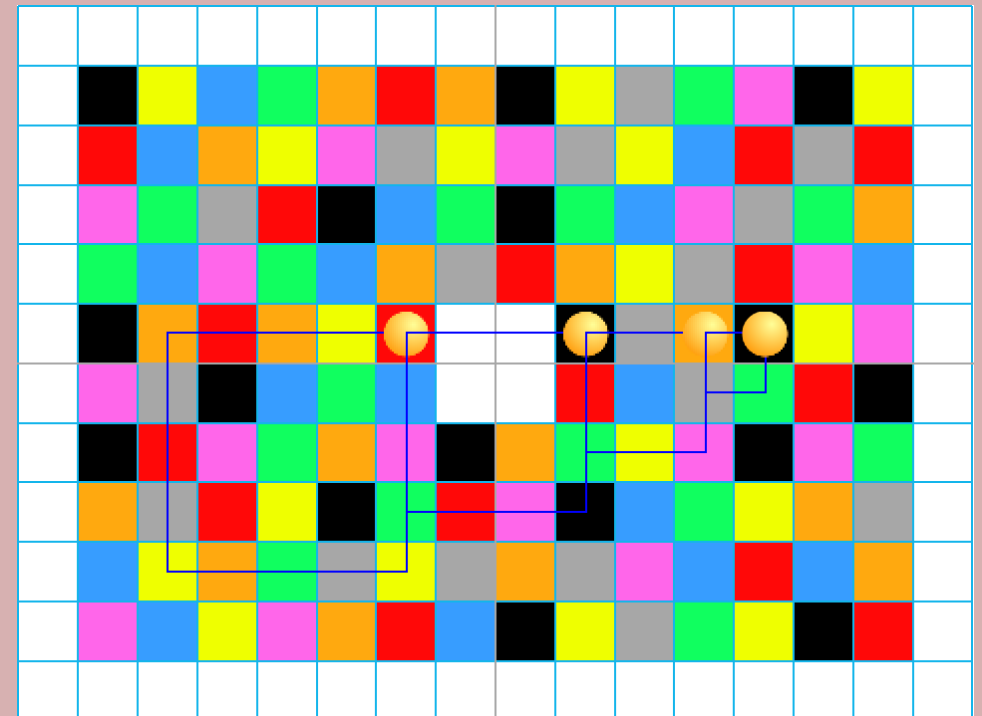
Note la couleur

Carte 2

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

Solution

Rouge – Noir – Orange – Noir

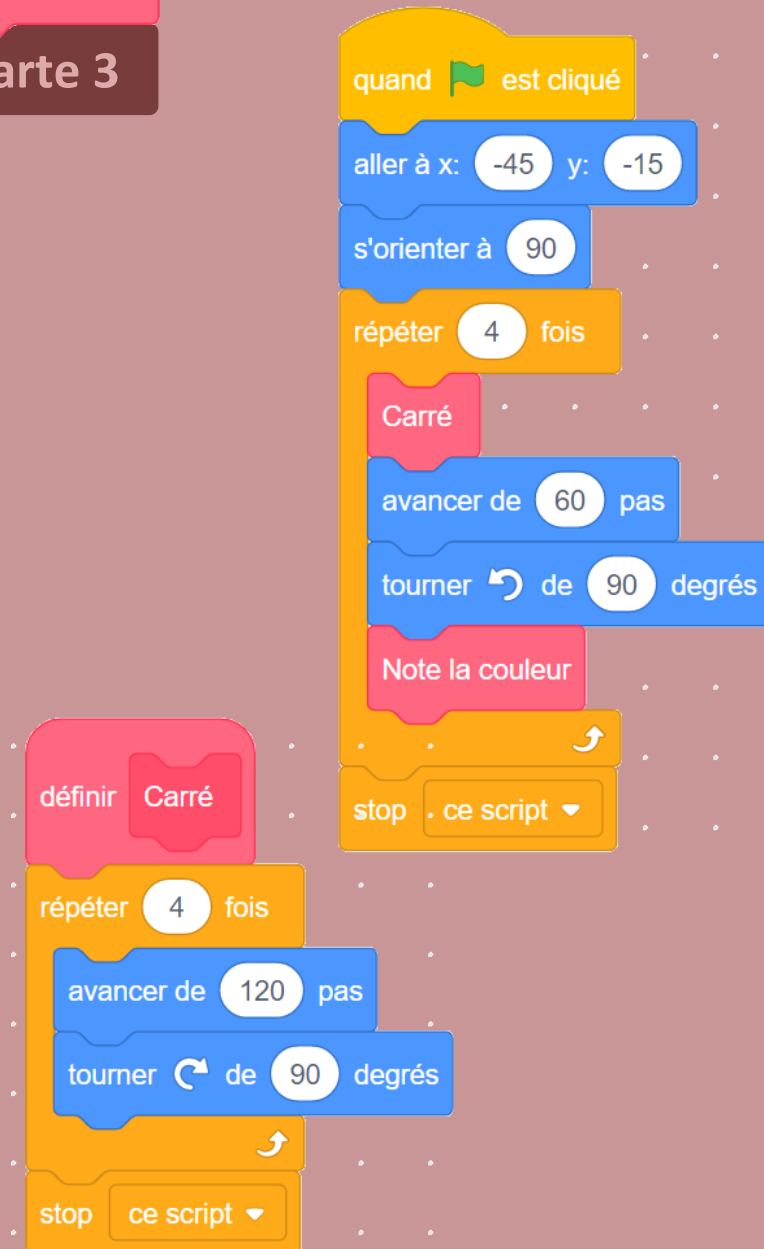


Les fonctions

Note la couleur

Carte 3

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

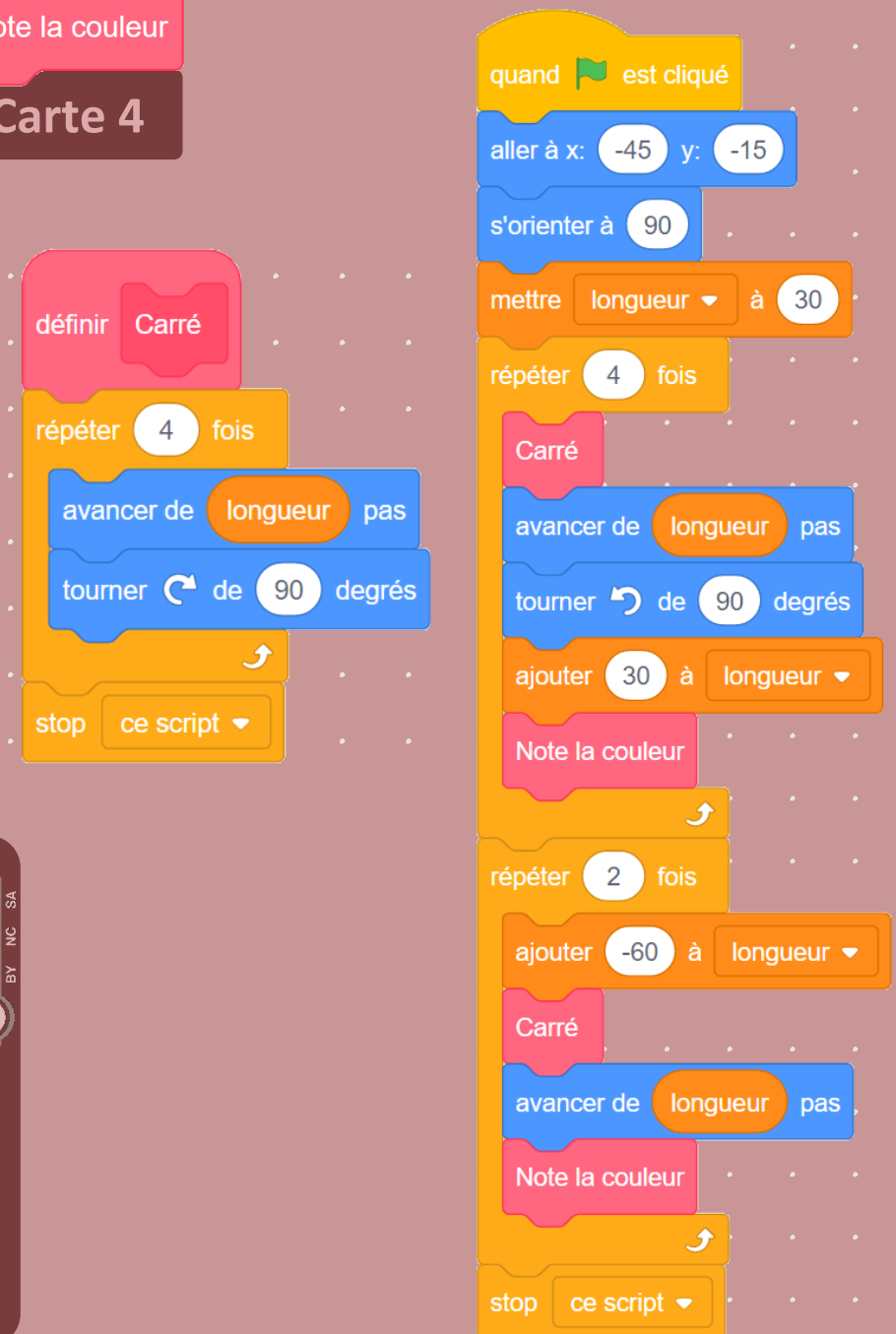


Les fonctions

Note la couleur

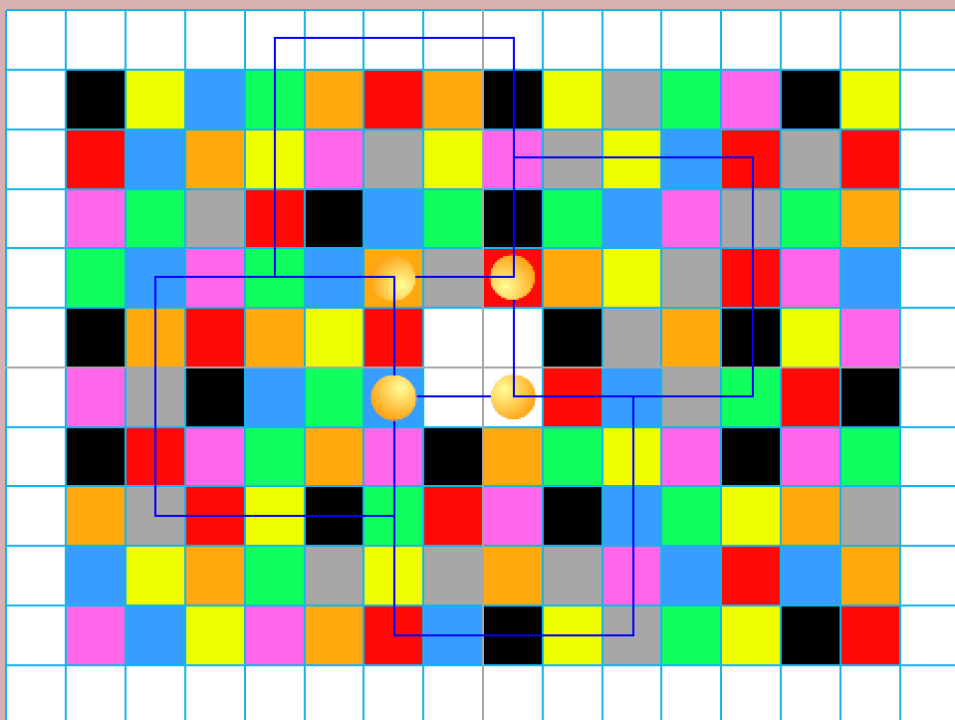
Carte 4

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



Solution

Blanc – Rouge – Orange – Bleu

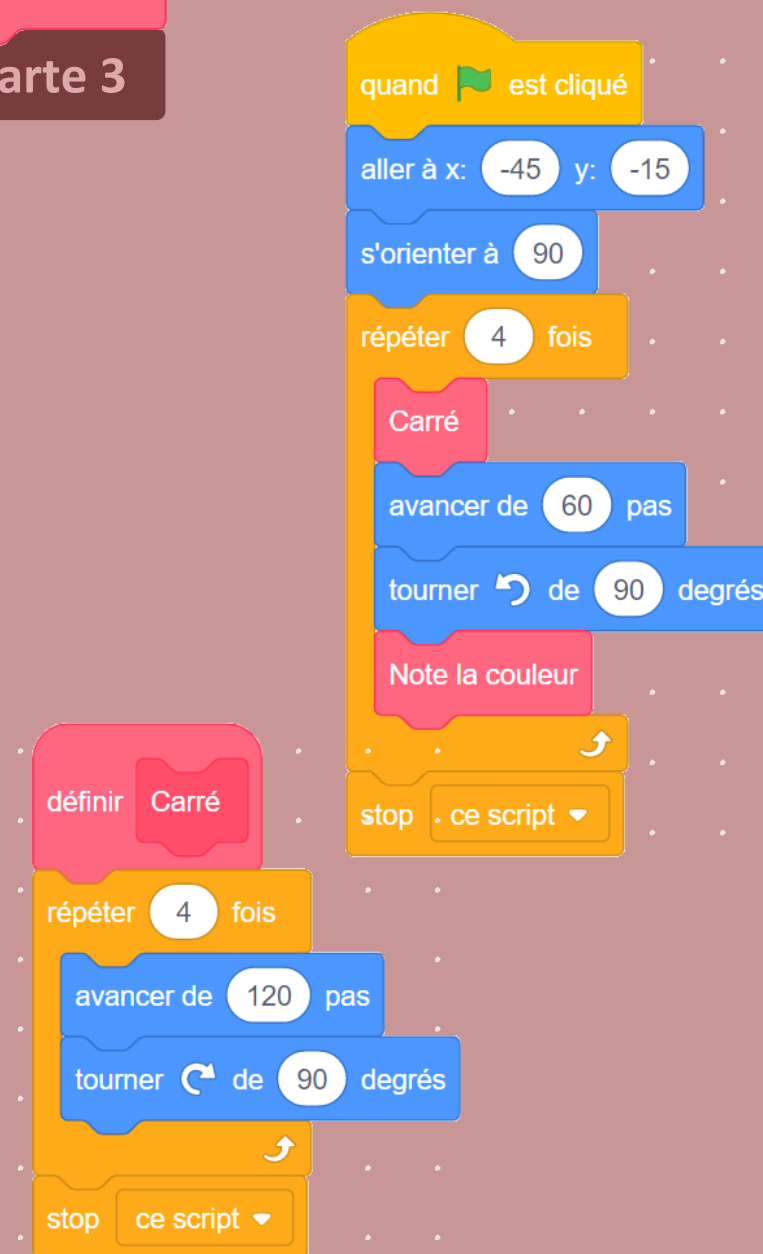


Les fonctions

Note la couleur

Carte 3

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



Les fonctions

Note la couleur

Carte 4

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

définir Carré

répéter 4 fois

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

stop ce script

quand est cliqué

aller à x: -45 y: -15

s'orienter à 90

mettre longueur à 30

répéter 4 fois

Carré

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

ajouter 30 à longueur

Note la couleur

répéter 2 fois

ajouter -60 à longueur

Carré

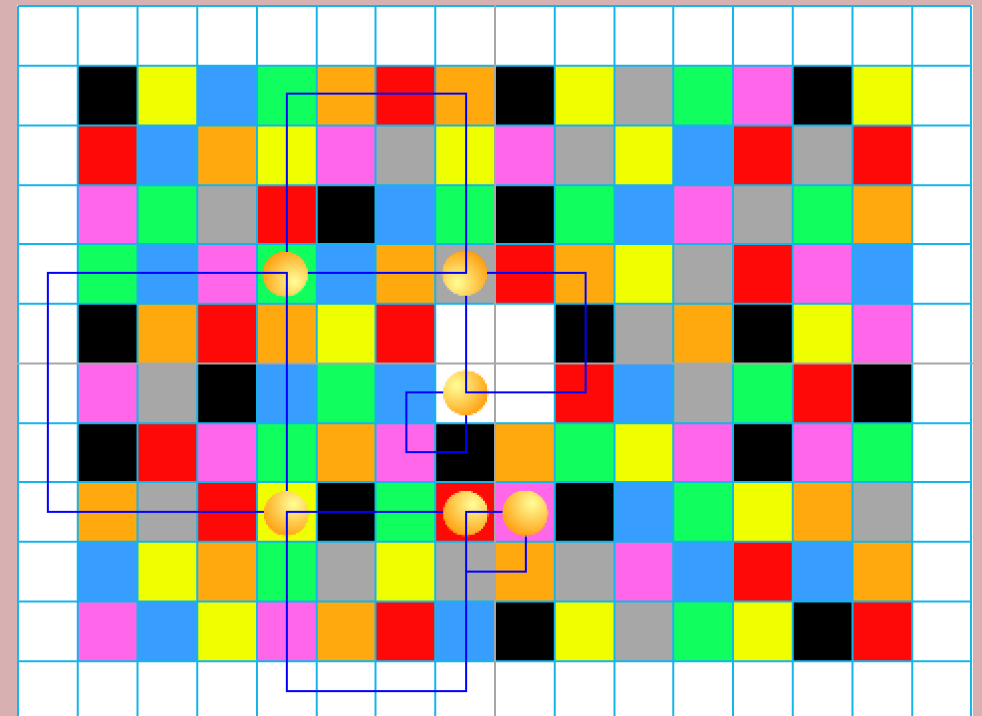
avancer de longueur pas

Note la couleur

stop ce script

Solution

Blanc – Gris – Vert – Jaune – Rouge – Rose



Les fonctions

Note la couleur

Carte 5

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

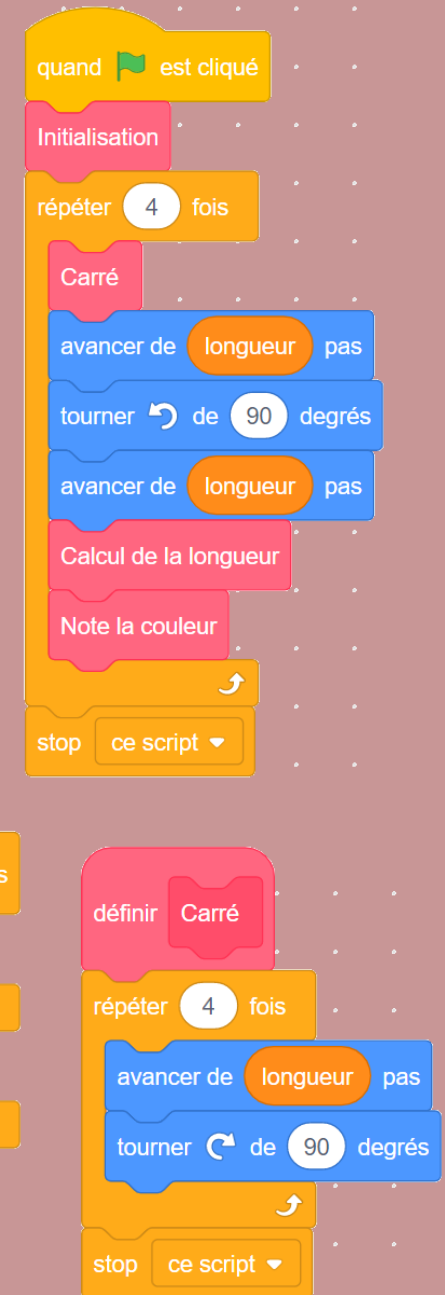


Les fonctions

Note la couleur

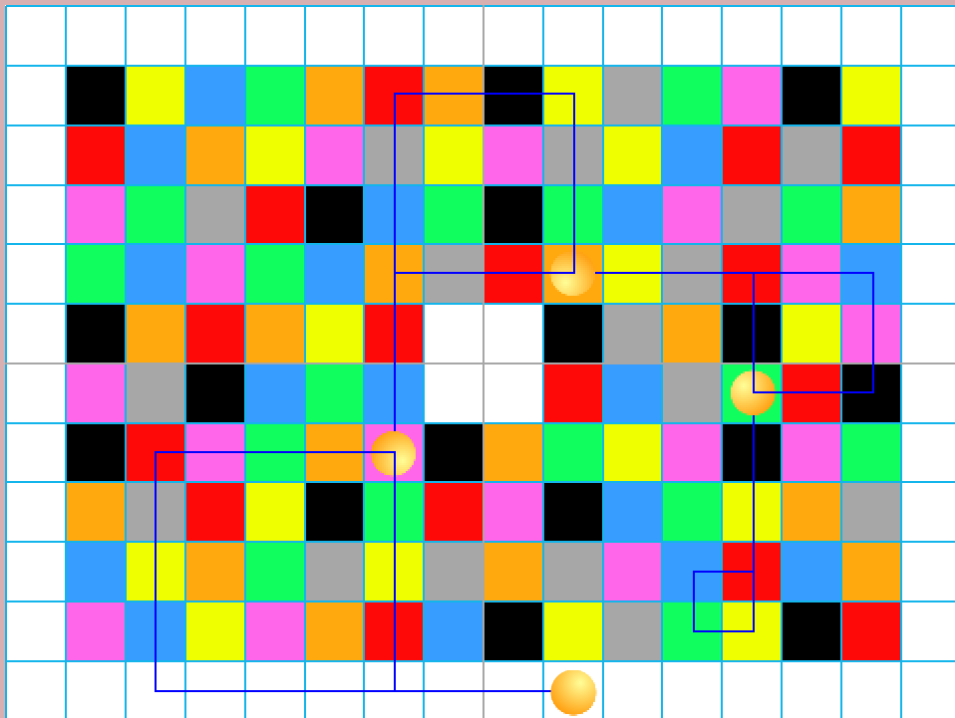
Carte 6

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



Solution

Vert – Orange – Rose – Blanc



Les fonctions

Note la couleur

Carte 5

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



Les fonctions

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

Note la couleur

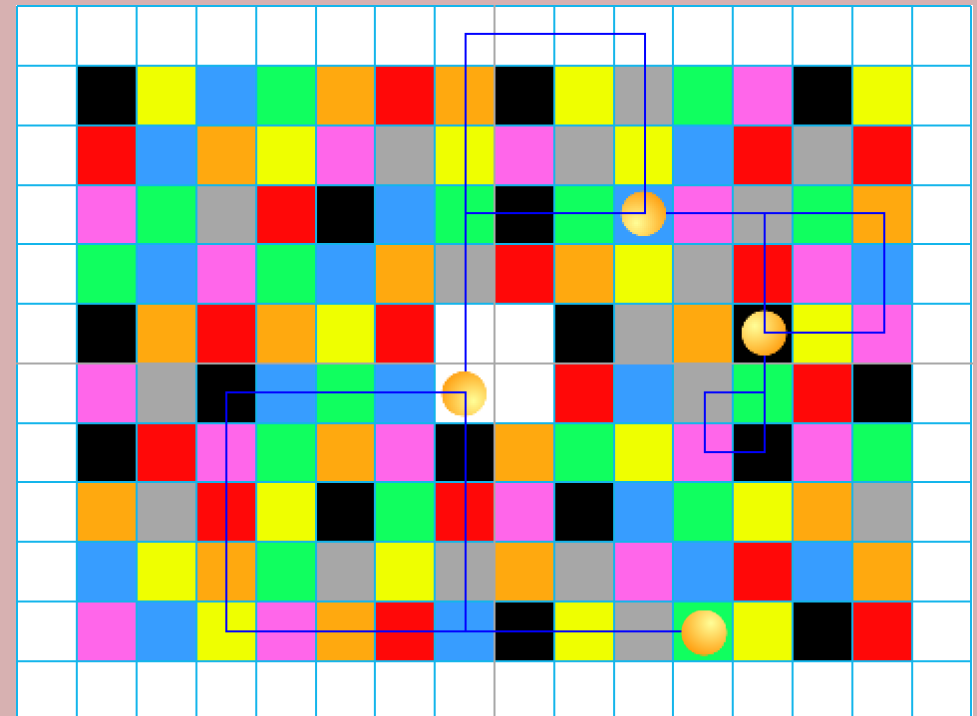
Carte 6



monclasseurmaths.fr

Solution

Noir – Bleu – Blanc – Vert



Les fonctions

Note la couleur

Carte 7



Les fonctions

Note la couleur

Carte 8

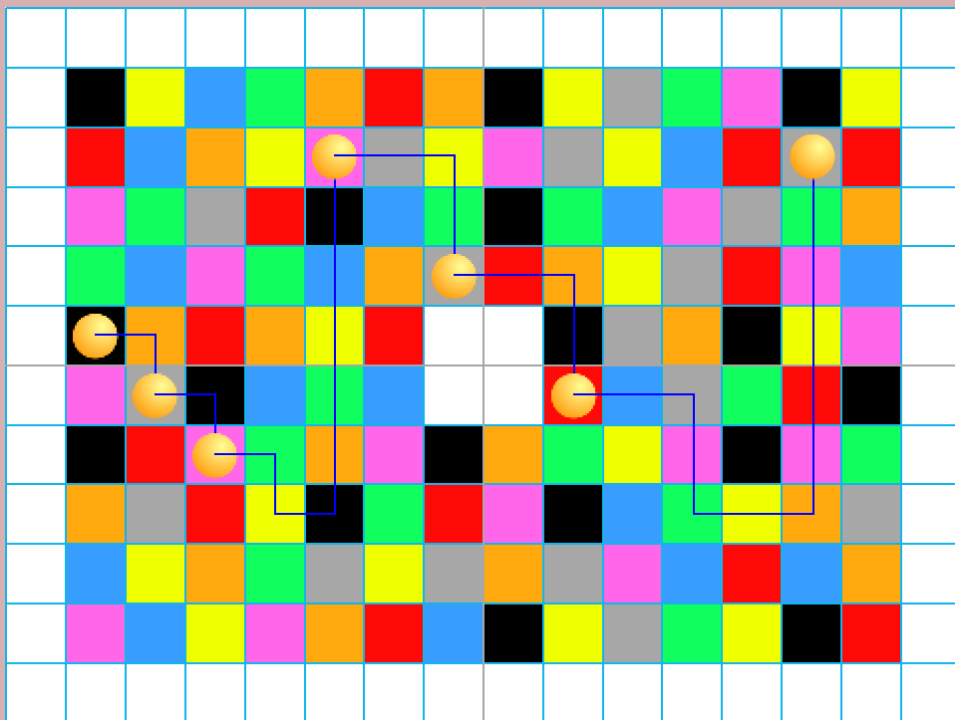


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

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

Solution

Noir – Gris – Rose – Rose – Gris – Rouge – Gris



Les fonctions

Note la couleur

Carte 7

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



Les fonctions

Note la couleur

Carte 8

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

```

définir Initialisation
  aller à x: -225 y: -105
  s'orienter à 90
  mettre longueur à 30
  stop ce script
  
```

```

définir Descente
  répéter 3 fois
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  stop ce script
  
```

```

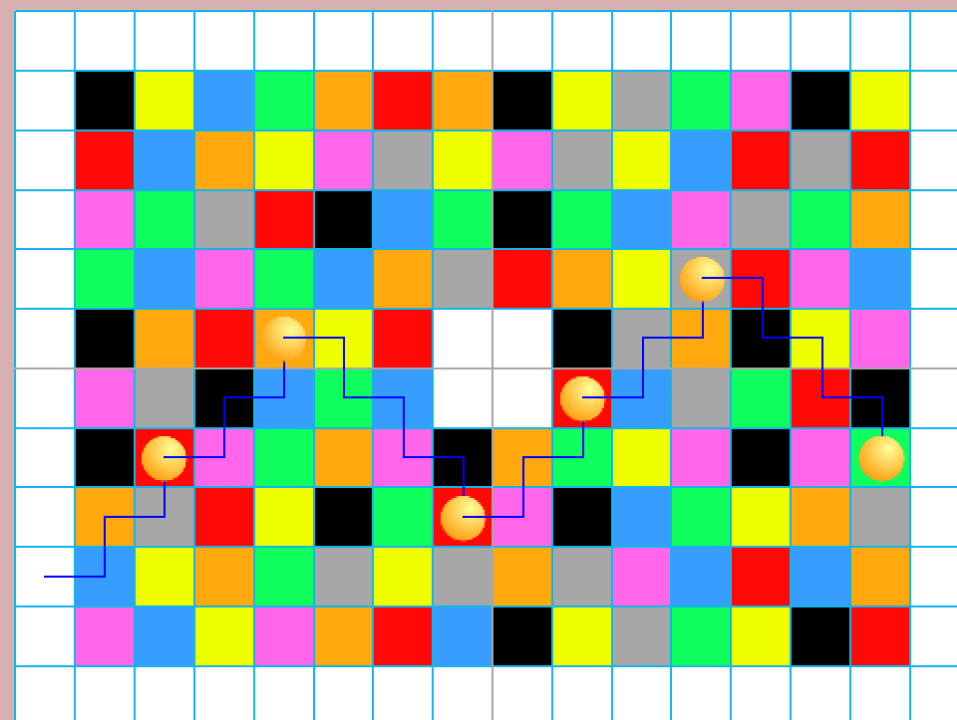
quand est cliqué
  Initialisation
  répéter 6 fois
    si ordonnée y > 0 alors
      Descente
    sinon
      Montée
    Note la couleur
  stop ce script
  
```

```

définir Montée
  répéter 2 fois
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  stop ce script
  
```

Solution

Rouge – Orange – Rouge – Rouge – Gris – Vert



Les fonctions

Note la couleur

Carte 9



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



Les fonctions

Note la couleur

Carte 10

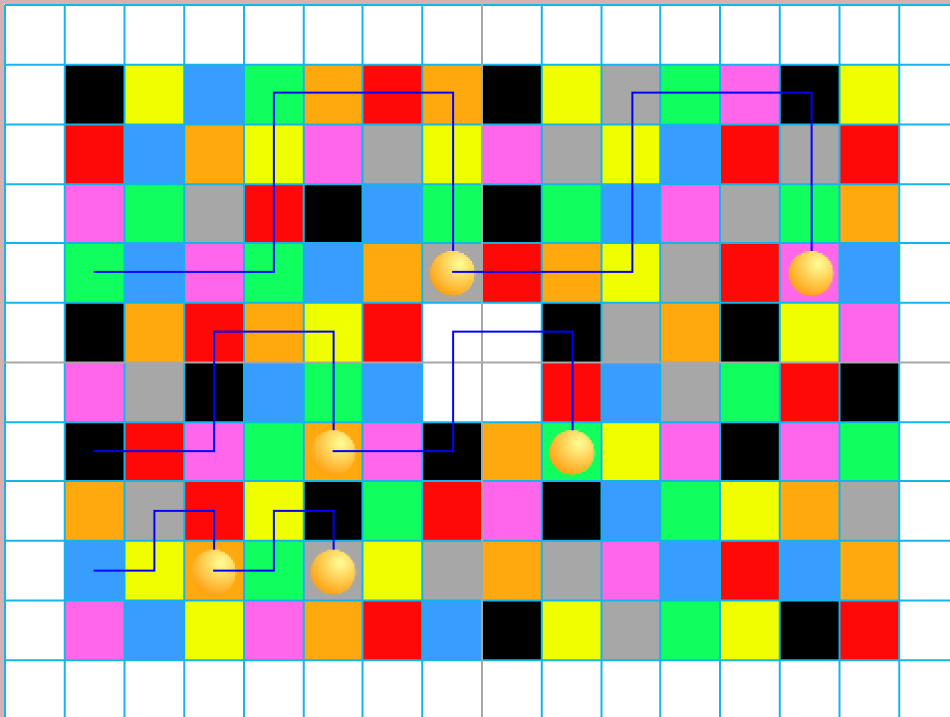


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Solution

Orange – Gris – Orange – Vert – Gris – Rose



Les fonctions

Note la couleur

Carte 9

définir Créneaux

répéter 2 fois

stylo en position d'écriture

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

Note la couleur

relever le stylo

stop ce script

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

quand est cliqué

Initialisation

répéter 3 fois

Créneaux

mettre x à -195

ajouter longueur + 30 à y

ajouter 30 à longueur

stop ce script

définir Initialisation

aller à x: -195 y: -105

s'orienter à 90

mettre longueur à 30

stop ce script

Les fonctions

Note la couleur

Carte 10

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

définir Créneaux

répéter 4 fois

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

stop ce script

quand est cliqué

Initialisation

répéter 3 fois

Note la couleur

Créneaux

Note la couleur

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

stop ce script

définir Initialisation

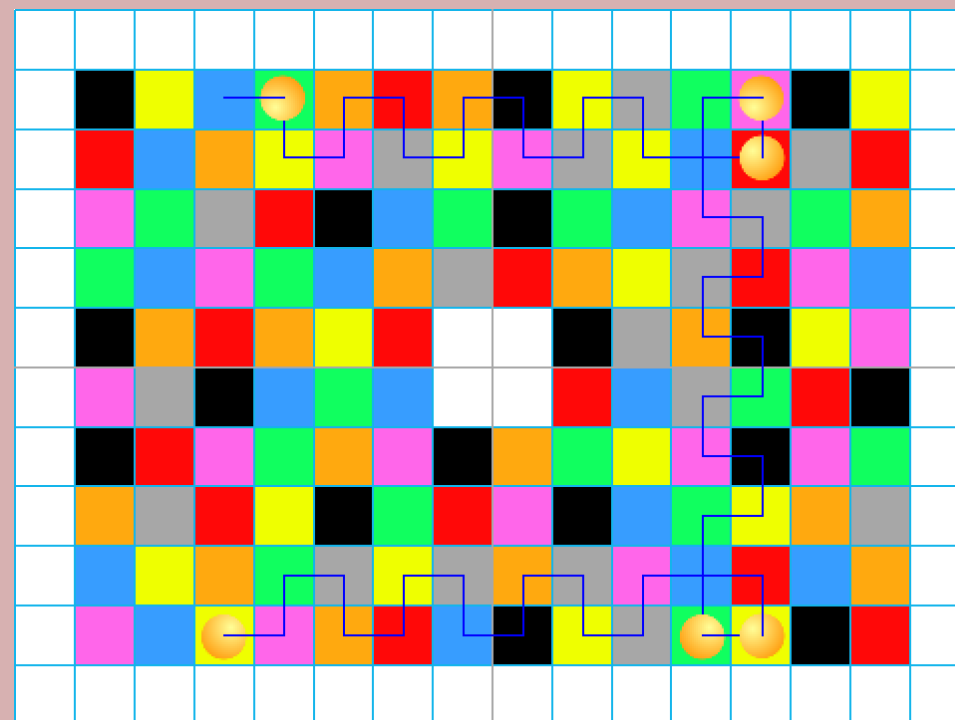
aller à x: -135 y: -135

s'orienter à 90

stop ce script

Solution

Jaune – Vert – Jaune – Rouge – Rose –Vert



Les fonctions

Note la couleur

Carte 11



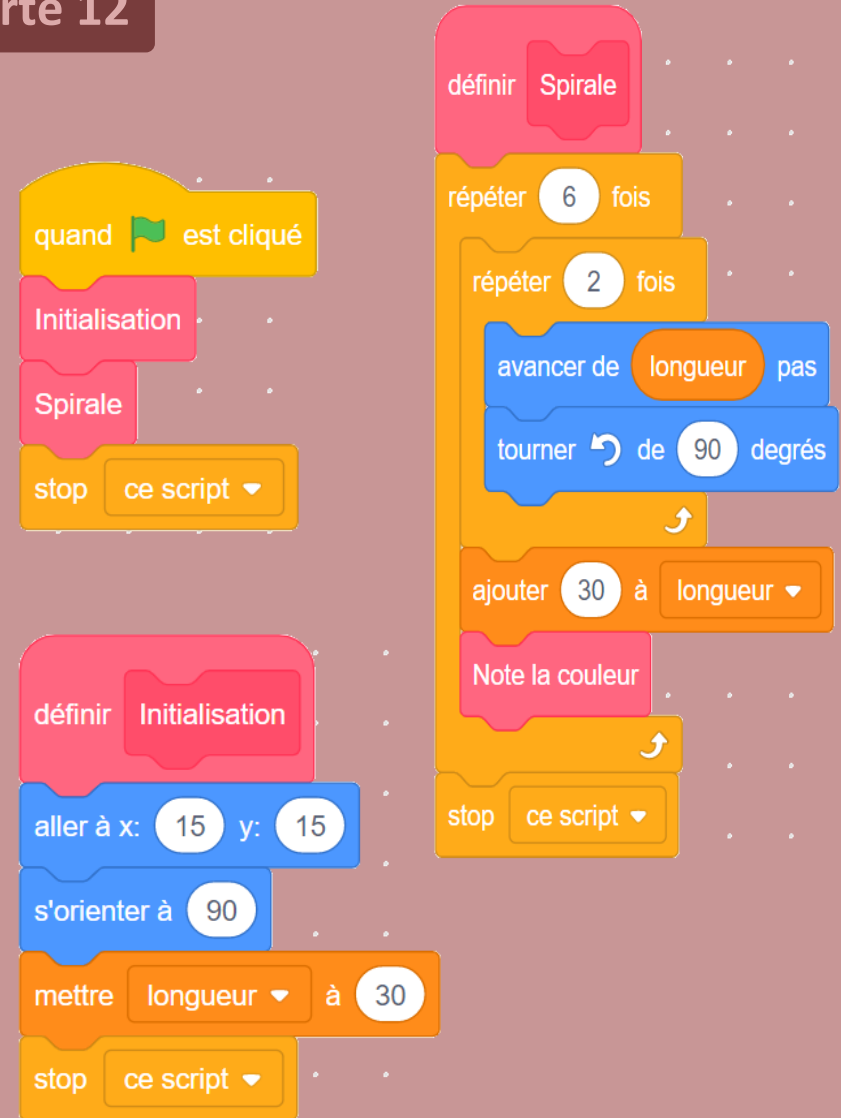
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Les fonctions

Note la couleur

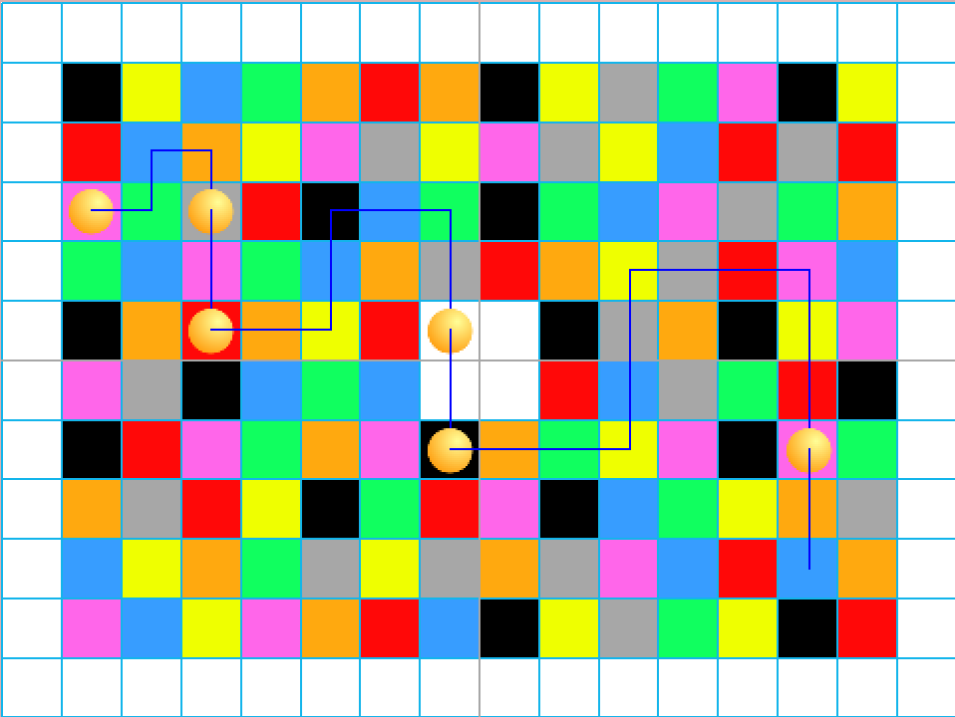
Carte 12



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

Solution

Rose – Gris – Rouge – Blanc – Noir – Rose



Les fonctions

Note la couleur

Carte 11

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

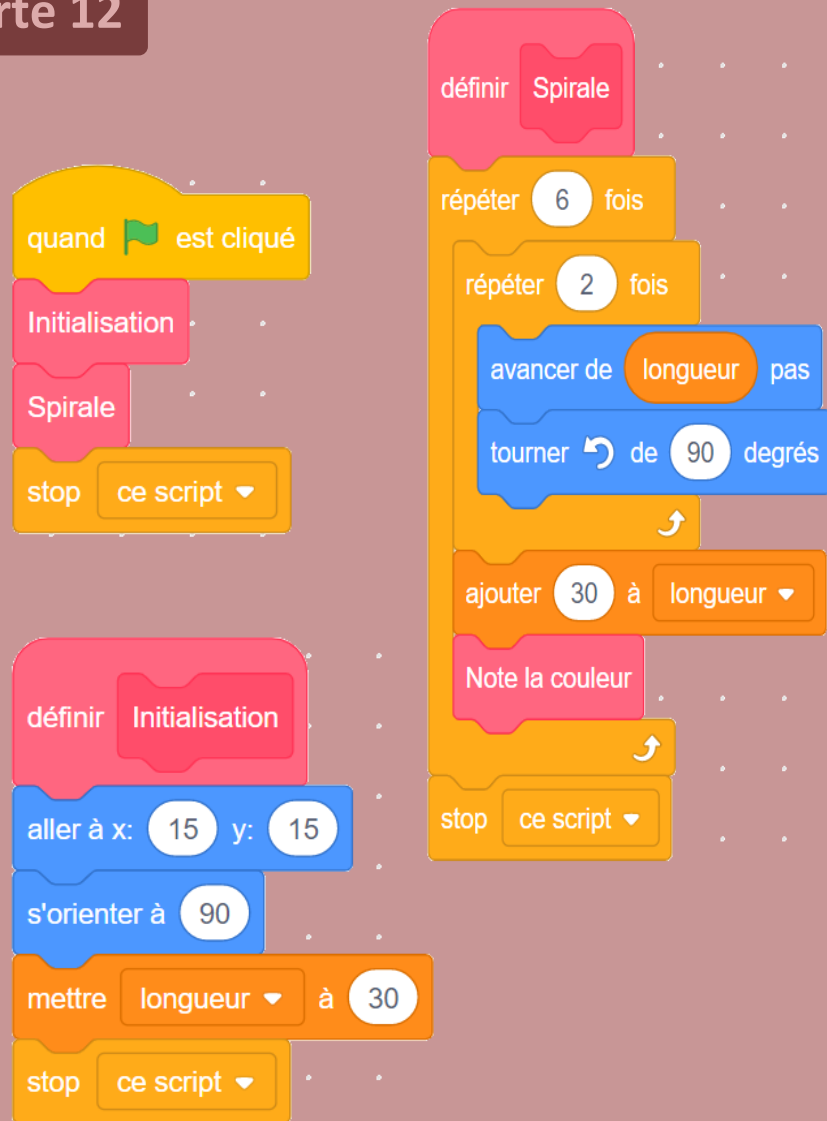


Les fonctions

Note la couleur

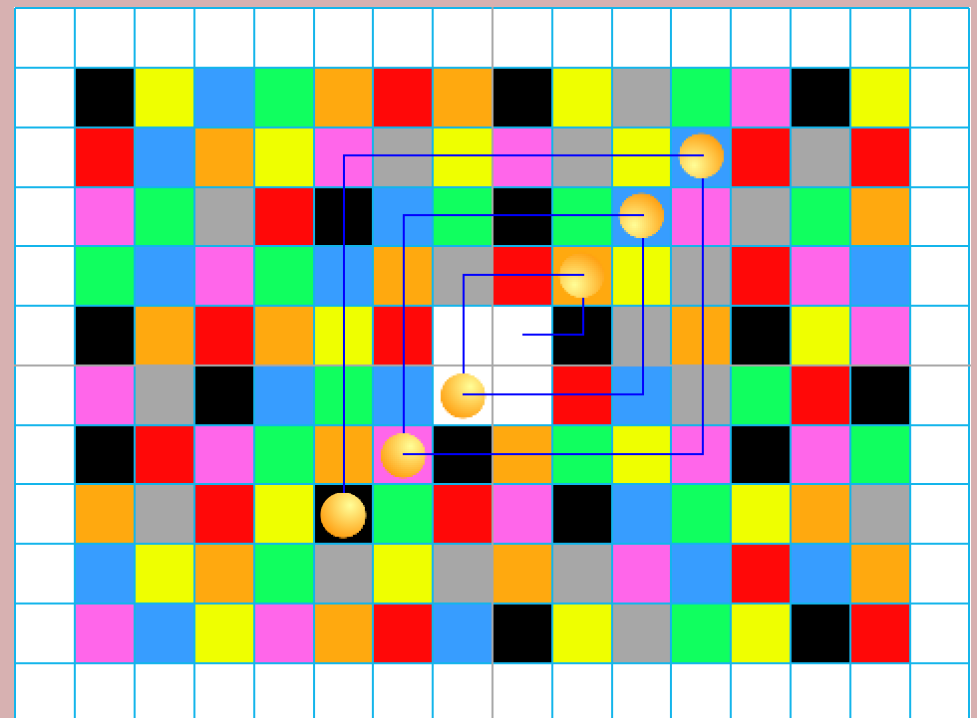
Carte 12

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



Solution

Orange – Blanc – Bleu – Rose – Bleu – Noir



Les fonctions

Note la couleur

Carte 13



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



Les fonctions

Note la couleur

Carte 14

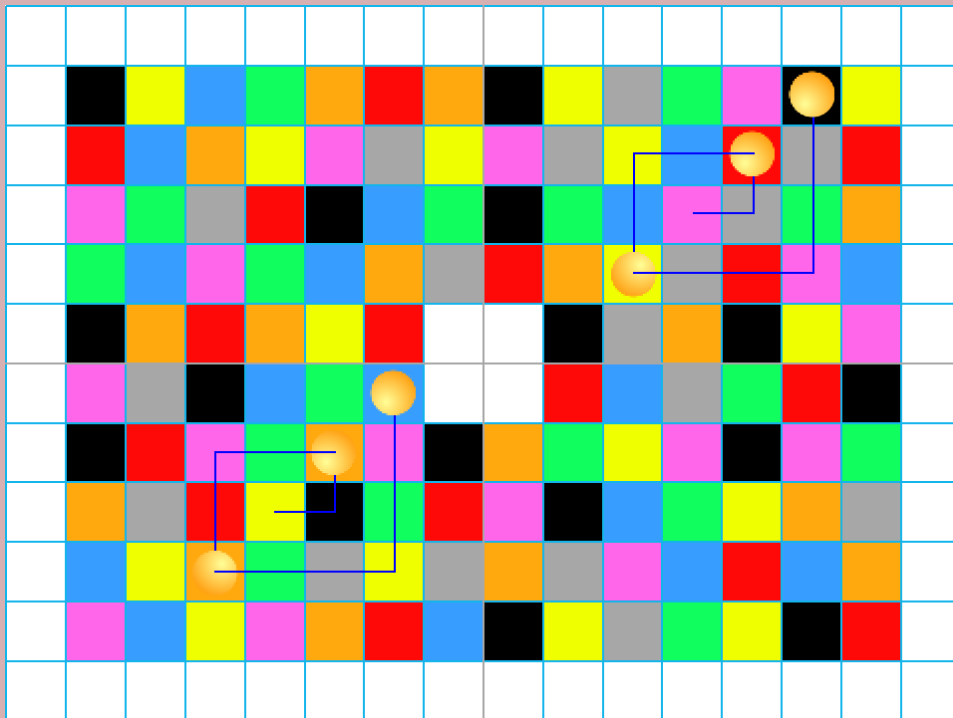


Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Solution

Orange – Orange – Bleu – Rouge – Jaune – Gris

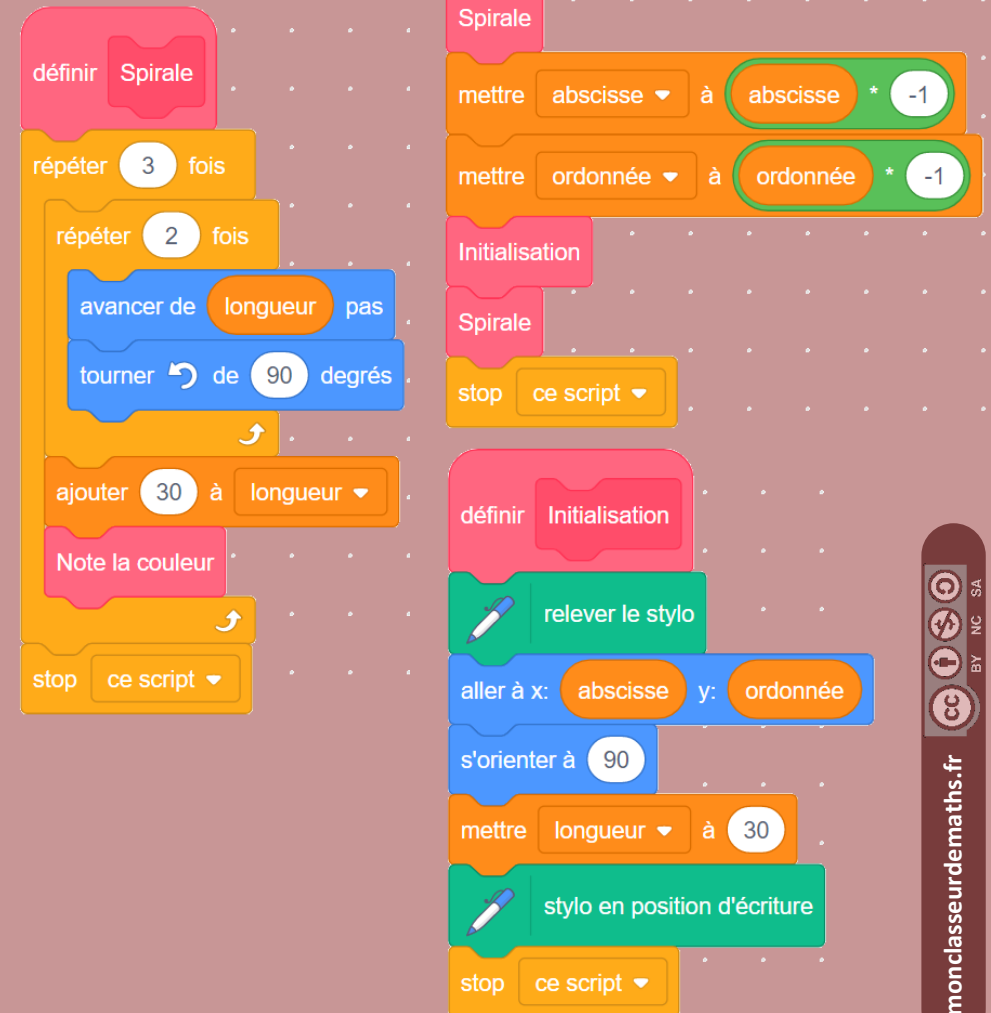


Les fonctions

Note la couleur

Carte 13

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



Les fonctions

Note la couleur

Carte 14

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

définir Spirale

répéter 3 fois

répéter 2 fois

avancer de longueur pas

tourner de 90 degrés

ajouter 30 à longueur

Note la couleur

stop ce script

définir Initialisation abscisse ordonnée

relever le stylo

aller à x: abscisse y: ordonnée

s'orienter à 90

mettre longueur à 30

stylo en position d'écriture

stop ce script

quand est cliqué

Initialisation -75 75

Spirale

Initialisation 75 -75

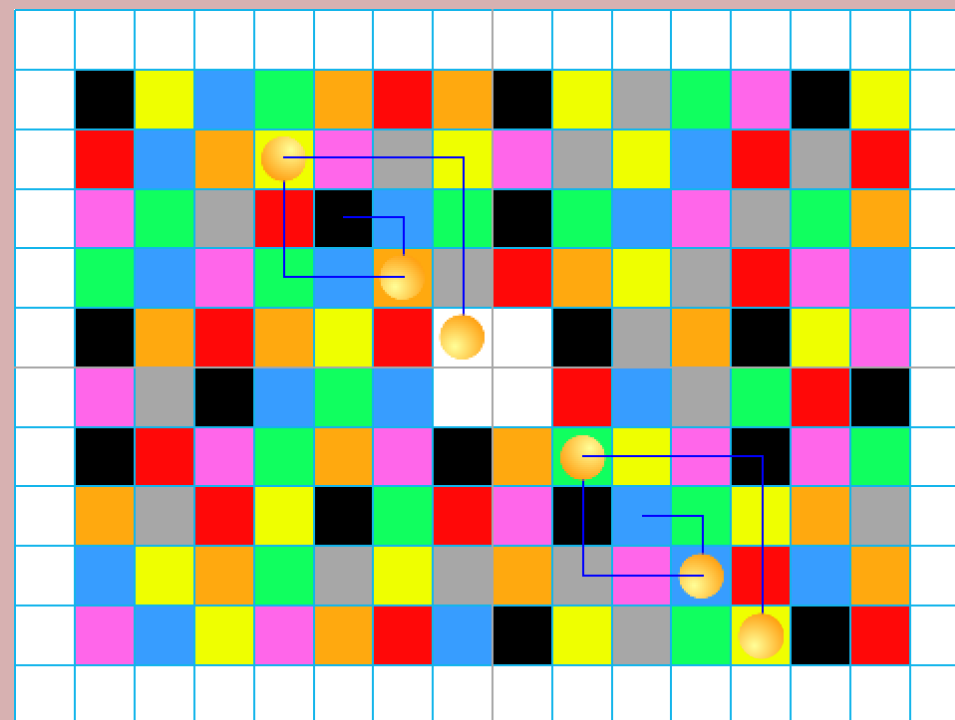
Spirale

stop ce script

monclasseurdemaths.fr

Solution

Orange – Jaune – Blanc – Bleu – Vert – Jaune

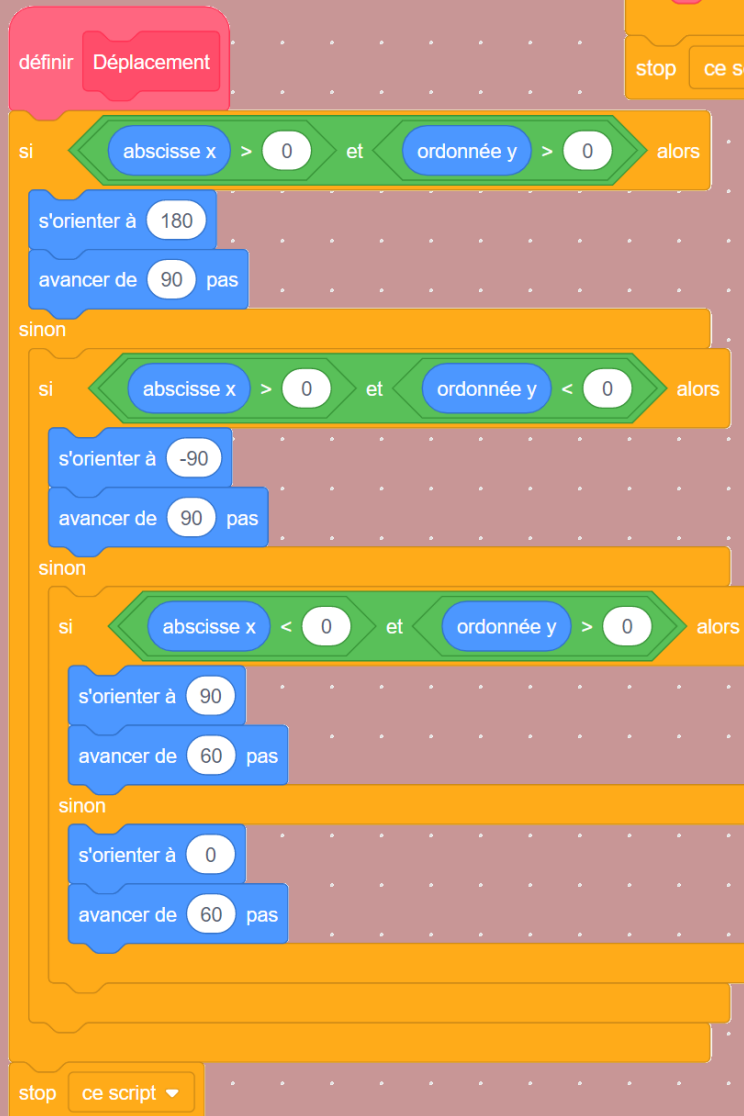


Les fonctions

Note la couleur

Carte 15

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

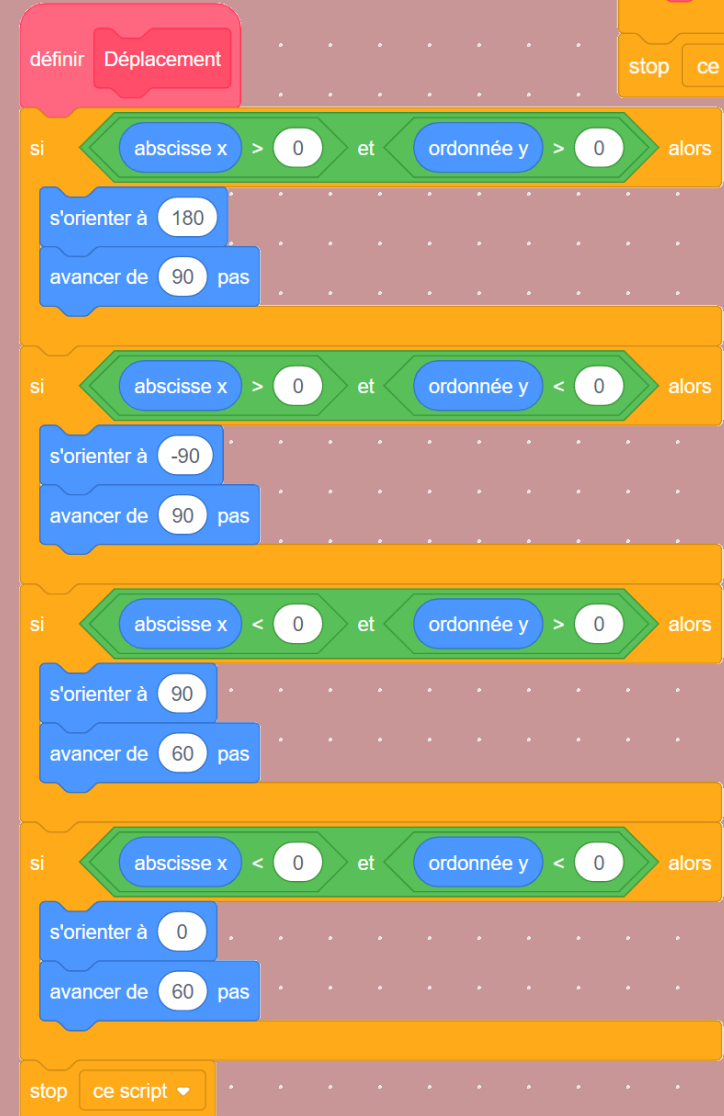


Les fonctions

Note la couleur

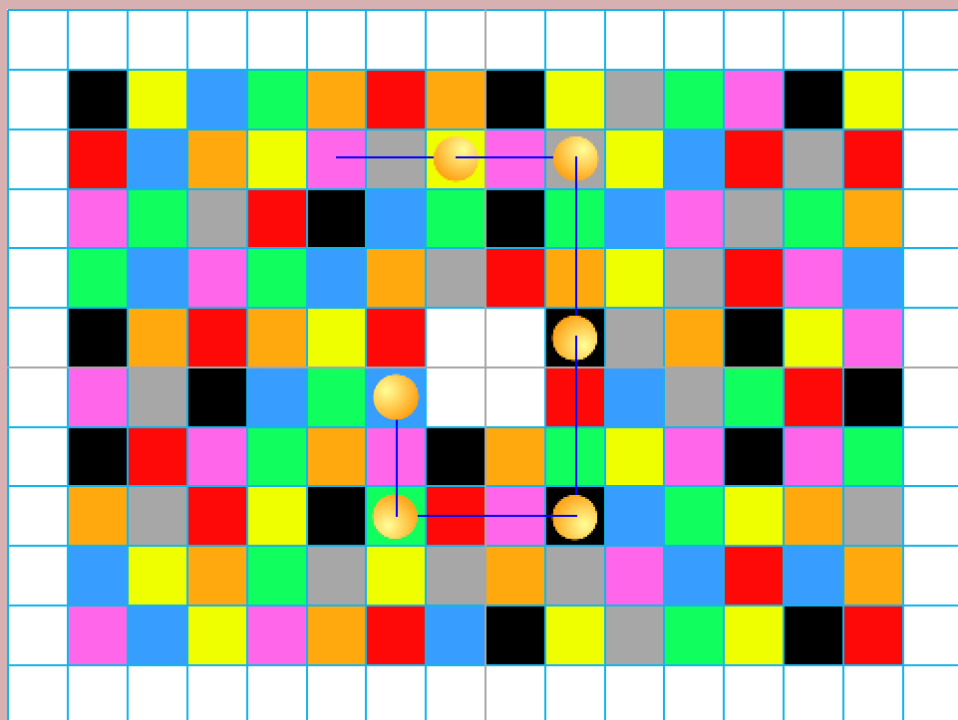
Carte 16

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



Solution

Jaune – Gris – Noir – Noir – Vert – Bleu

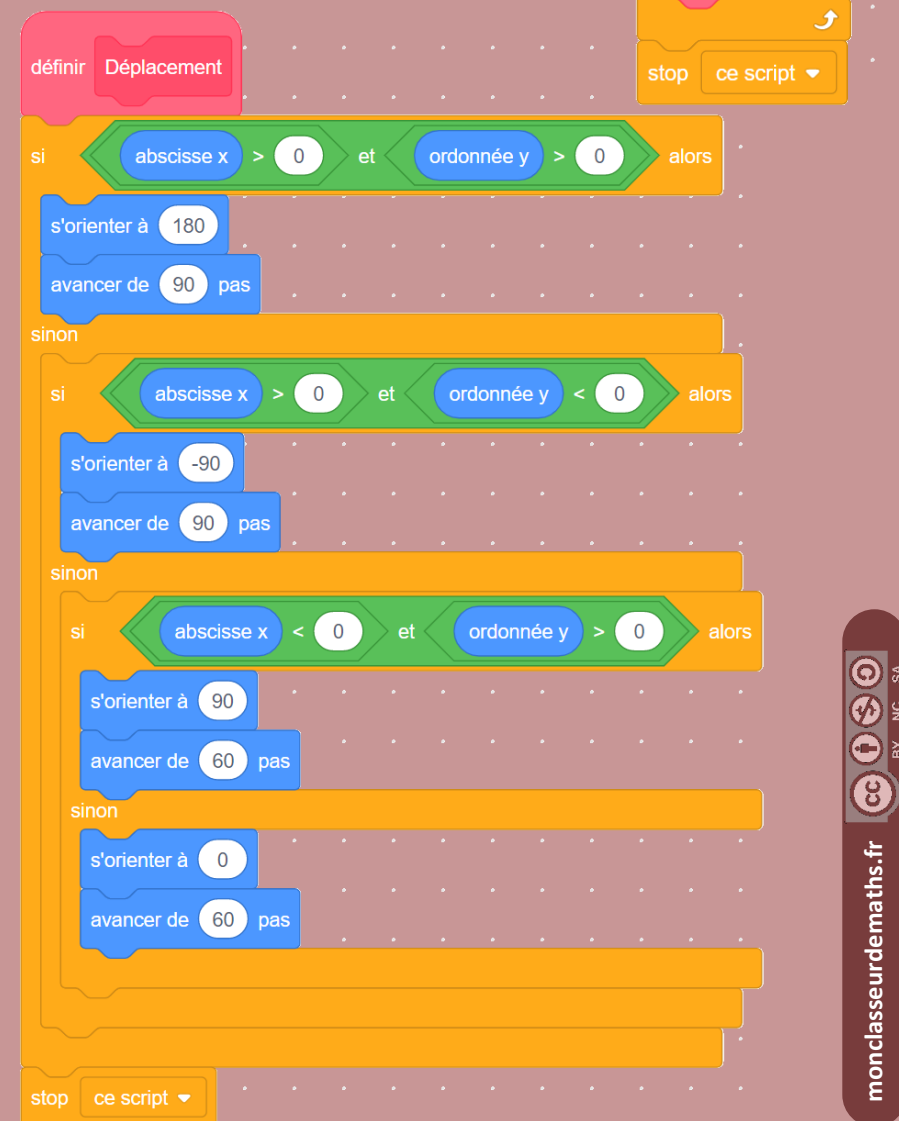


Les fonctions

Note la couleur

Carte 15

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



Les fonctions

Note la couleur

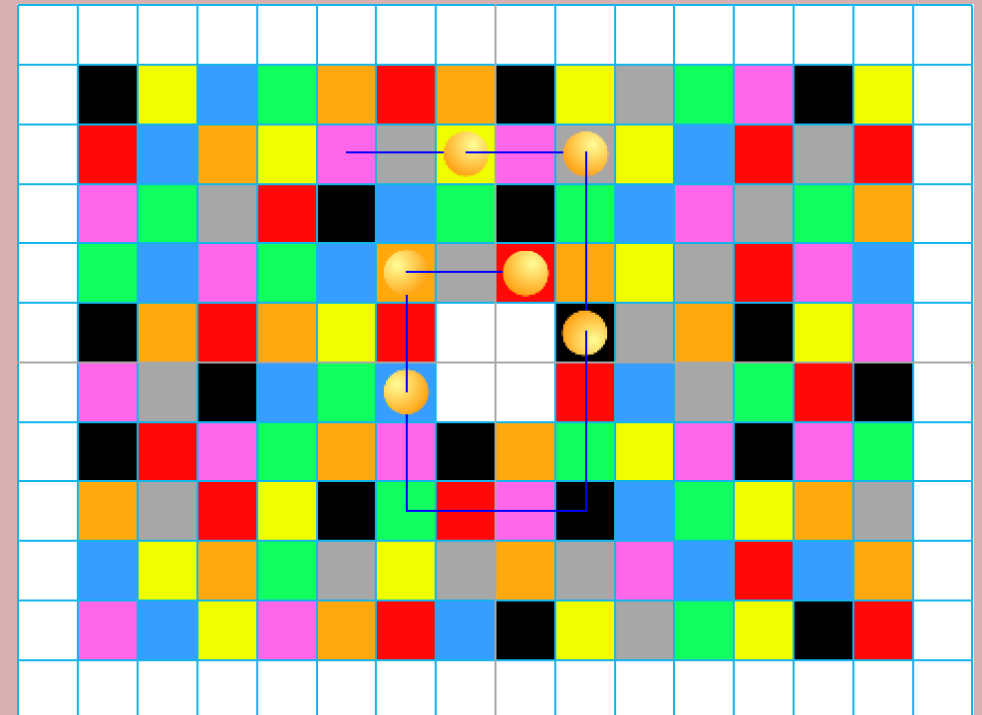
Carte 16

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



Solution

Jaune – Gris – Noir – Bleu – Orange – Rouge

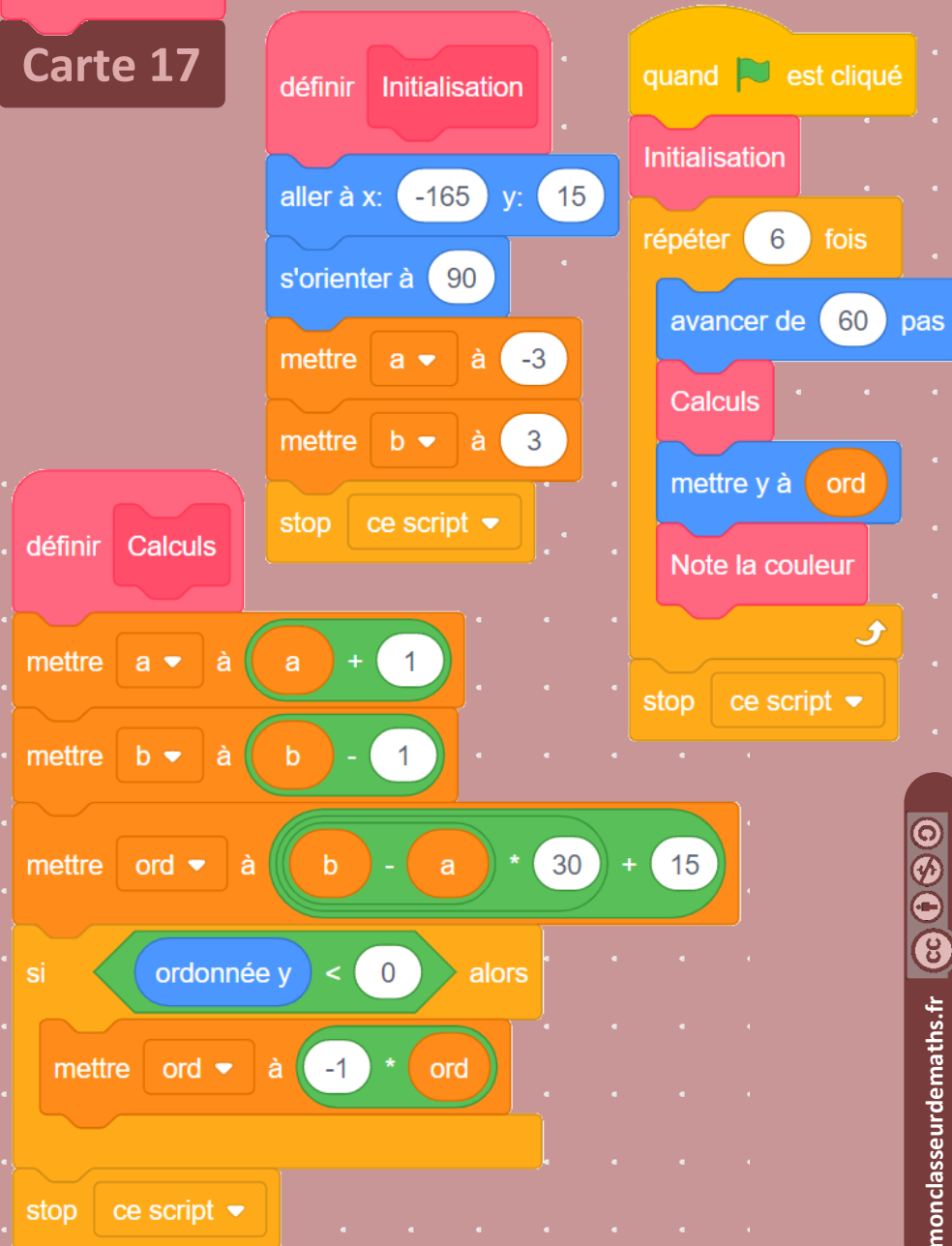


Les fonctions

Note la couleur

Carte 17

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

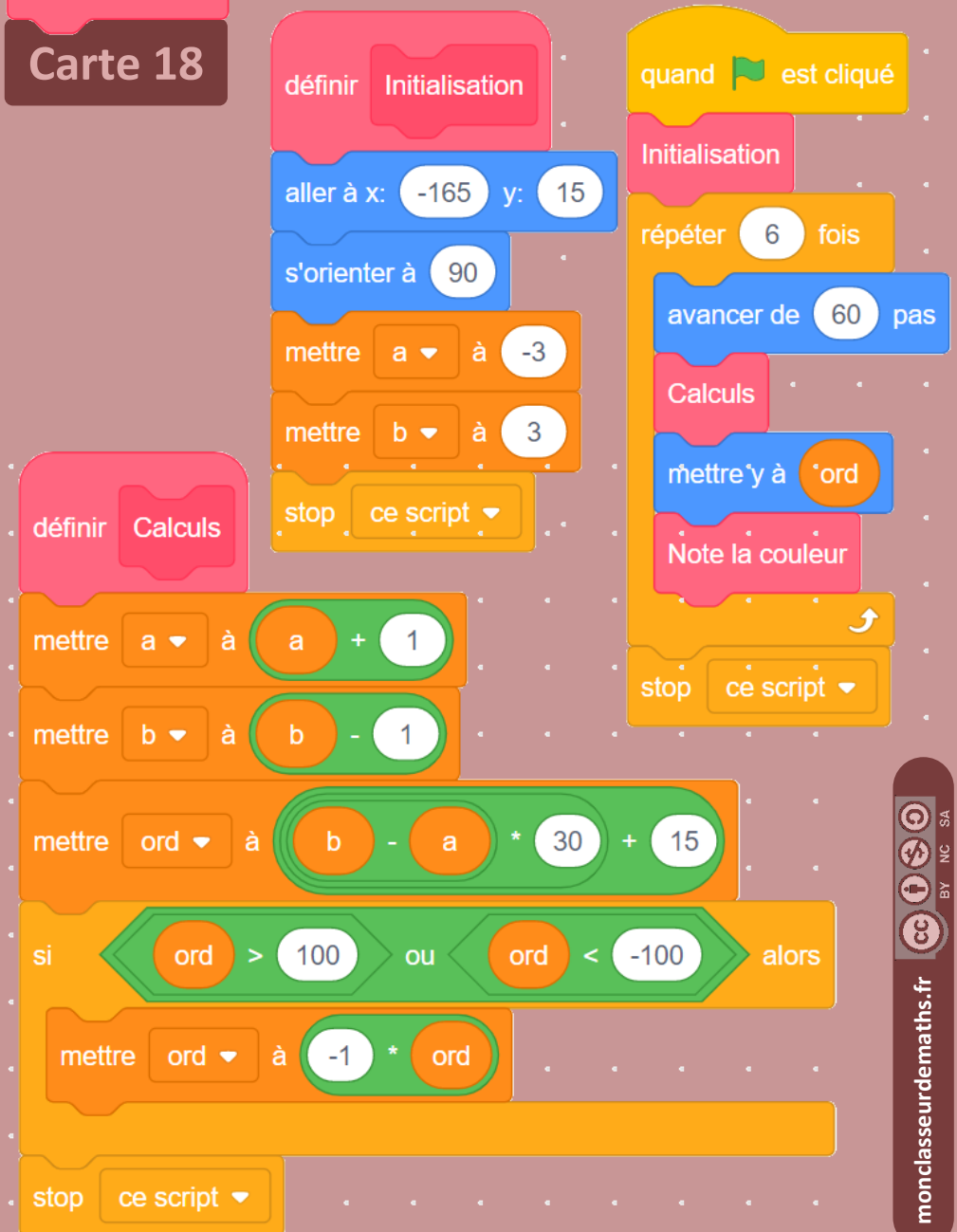


Les fonctions

Note la couleur

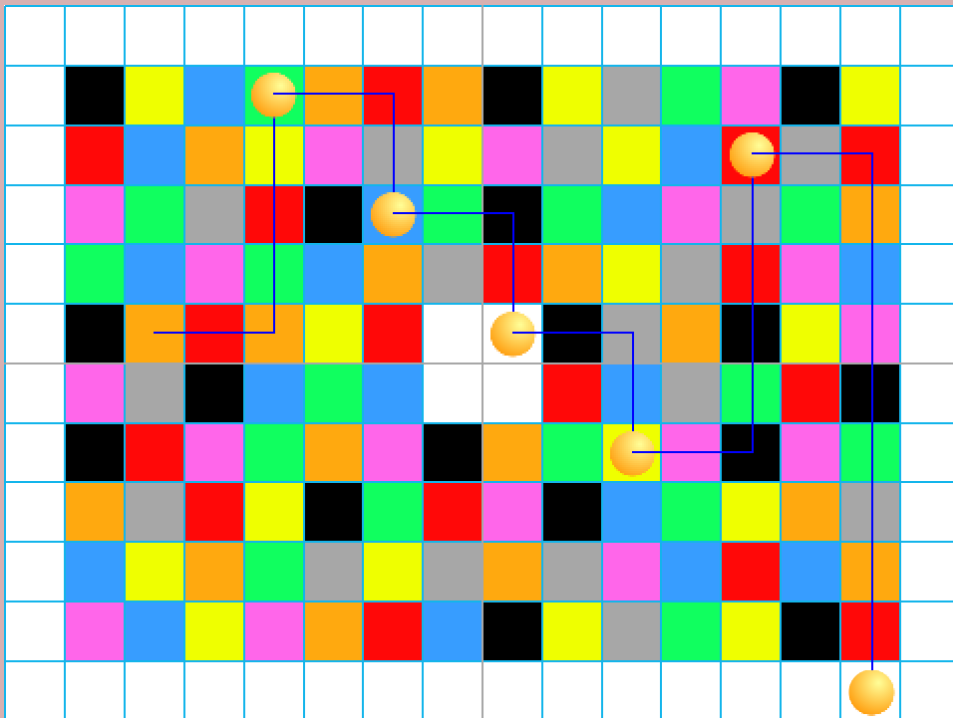
Carte 18

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



Solution

Vert – Bleu – Blanc – Jaune – Rouge – Blanc

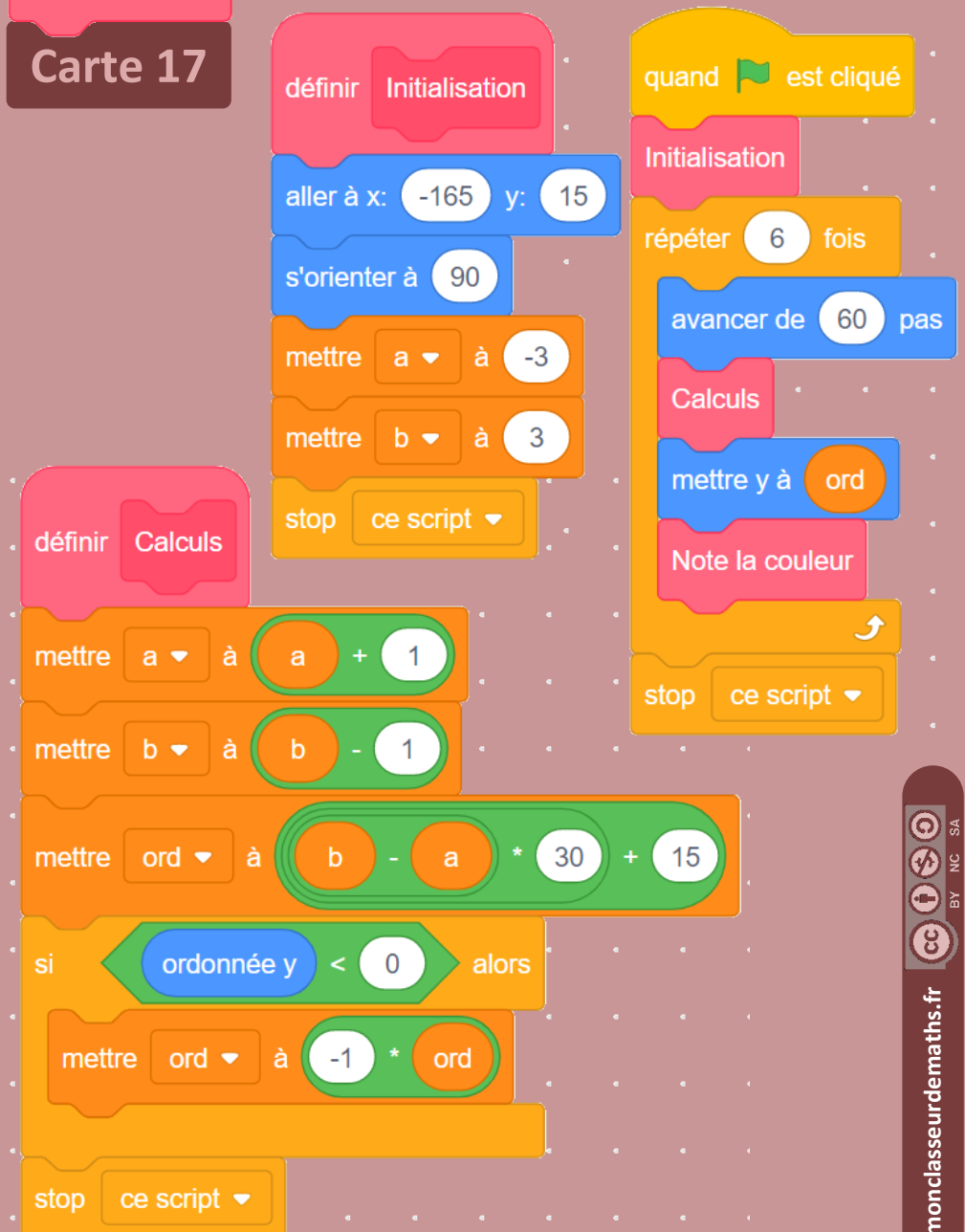


Les fonctions

Note la couleur

Carte 17

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

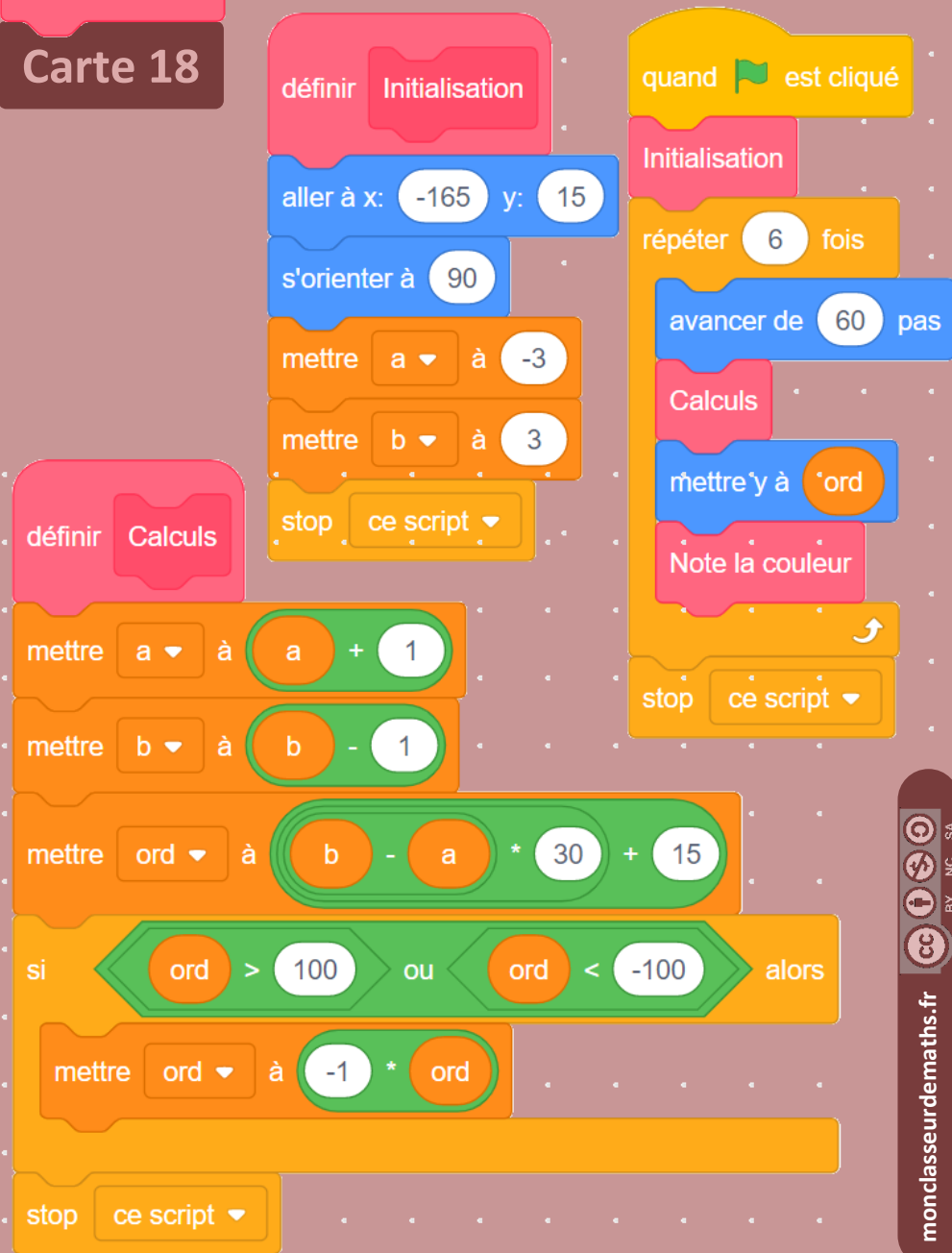


Les fonctions

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

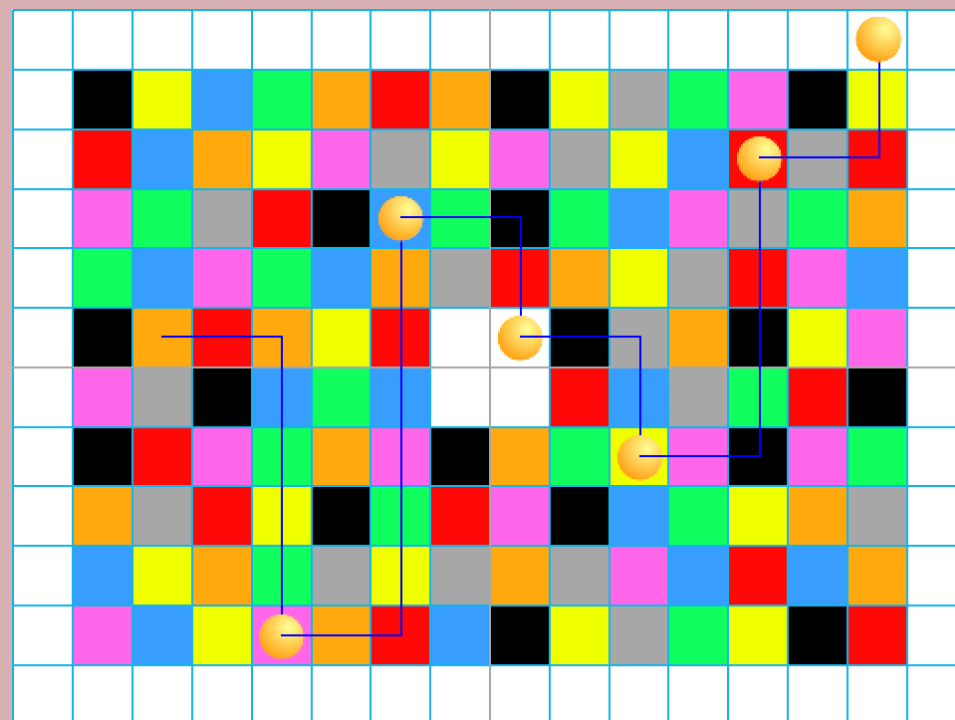
Note la couleur

Carte 18



Solution

Rose – Bleu – Blanc – Jaune – Rouge – Blanc

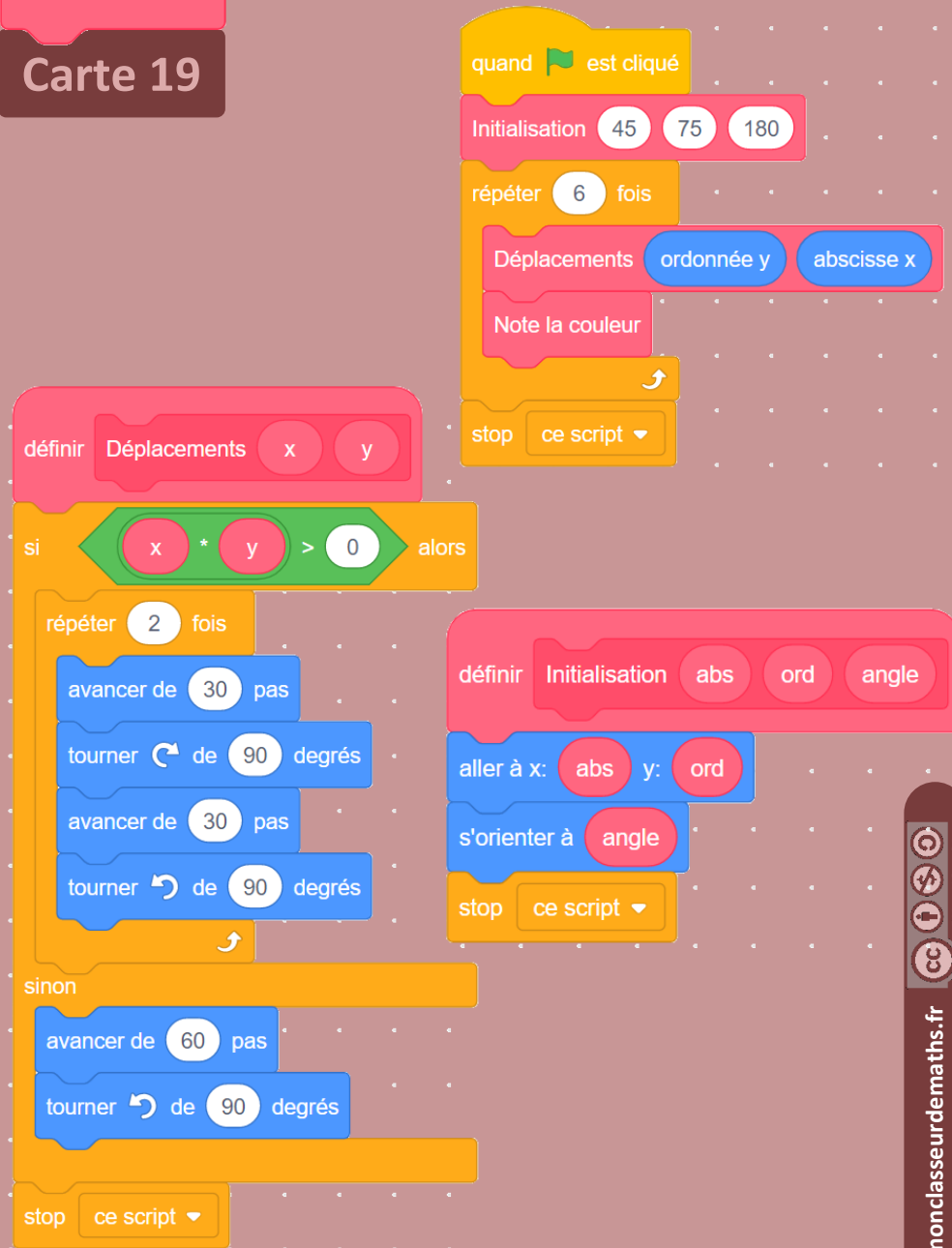


Les fonctions

Note la couleur

Carte 19

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

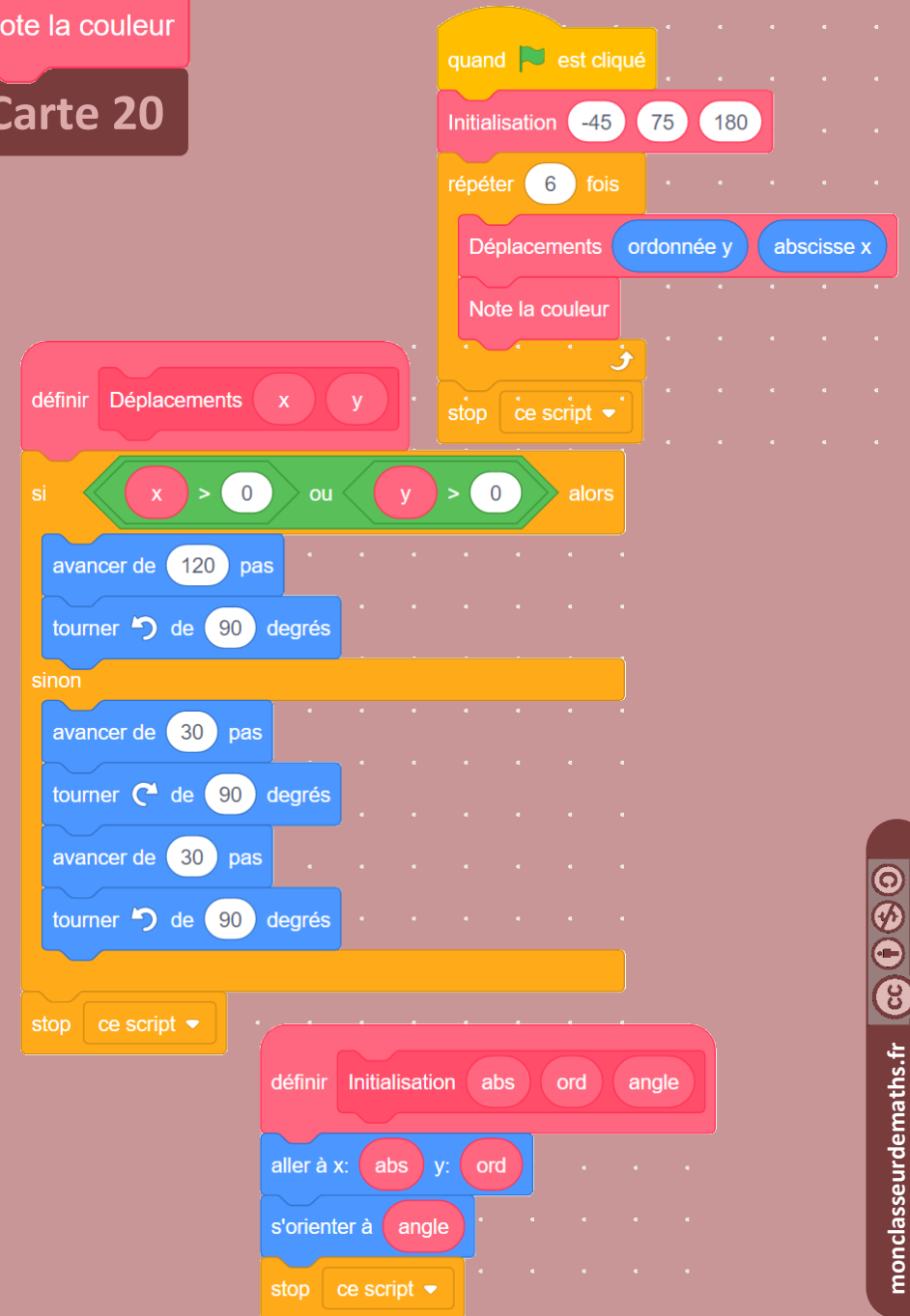


Les fonctions

Note la couleur

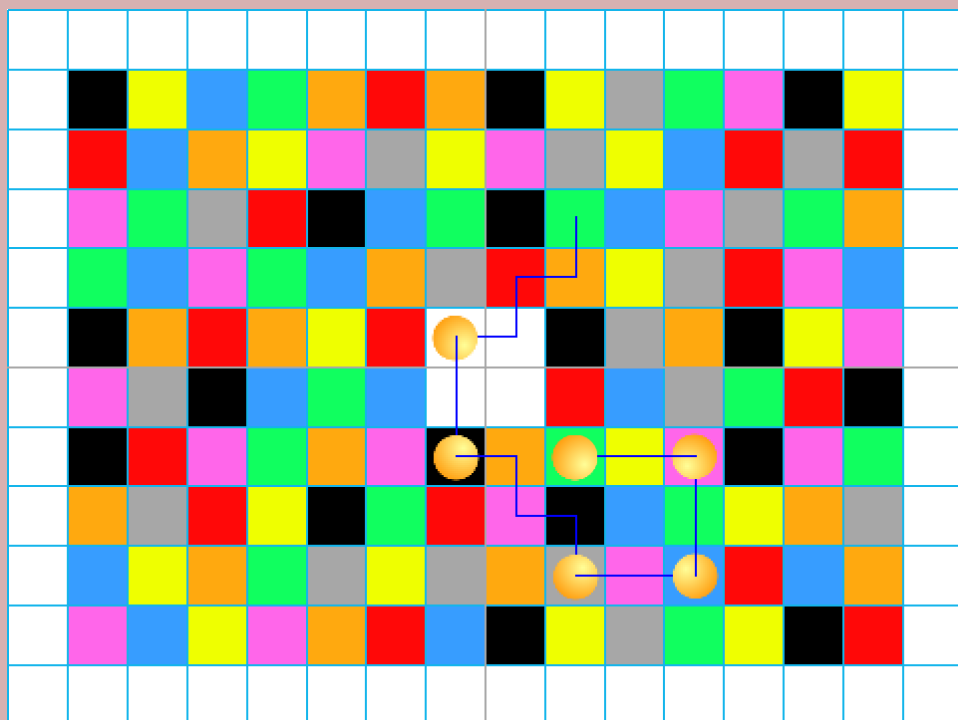
Carte 20

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



Solution

Blanc – Noir – Gris – Bleu – Rose – Vert

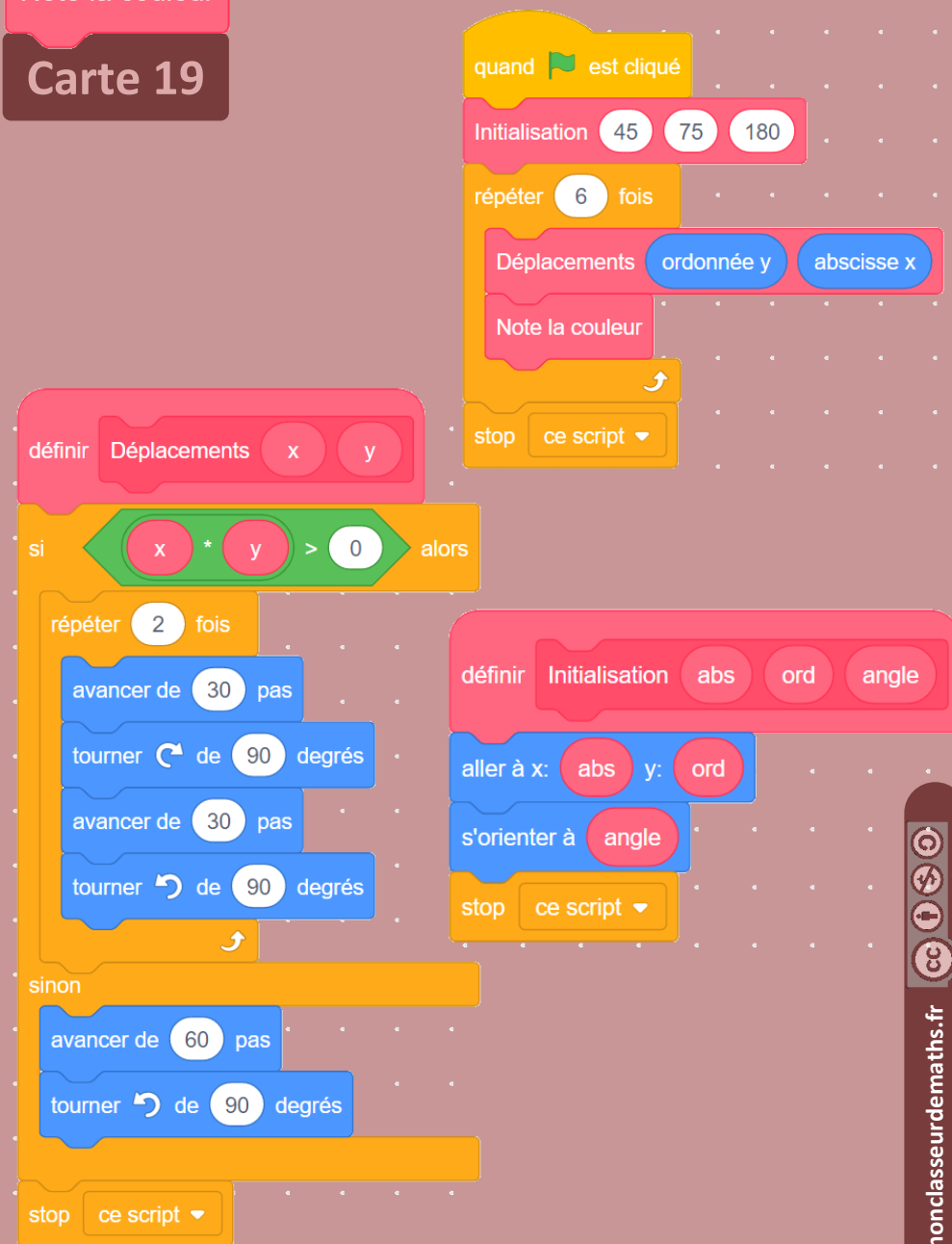


Les fonctions

Note la couleur

Carte 19

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

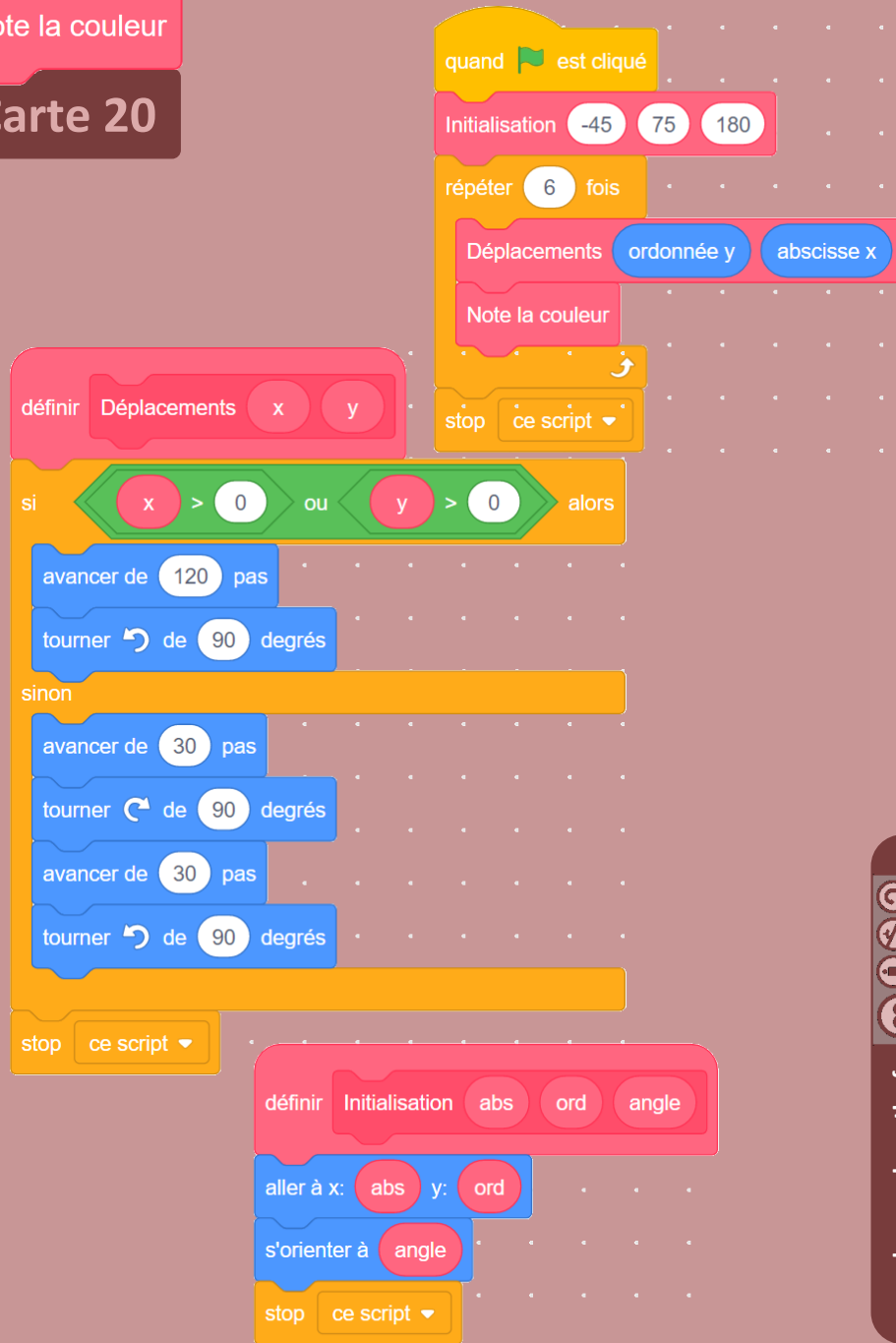


Les fonctions

Note la couleur

Carte 20

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



Solution

Rose – Rouge – Orange – Rouge – Noir – Blanc

