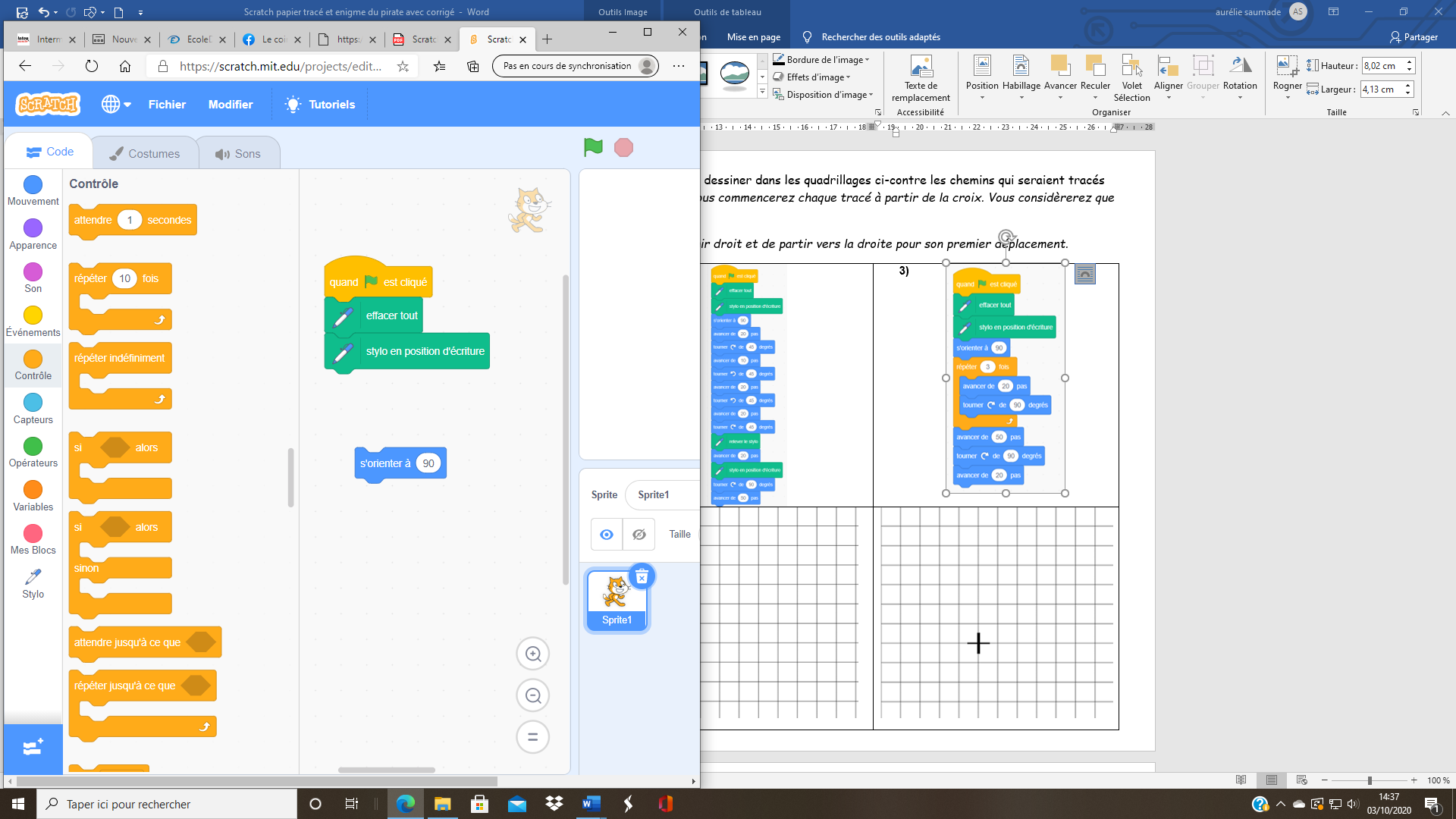
Sans utiliser le logiciel Scratch, dessiner dans les quadrillages ci-contre les chemins qui seraient tracés par les programmes suivants (*Vous commencerez chaque tracé à partir de la croix. Vous considèrerez que 1 carreau correspond à 10 pas)*

**Exercice Scratch**



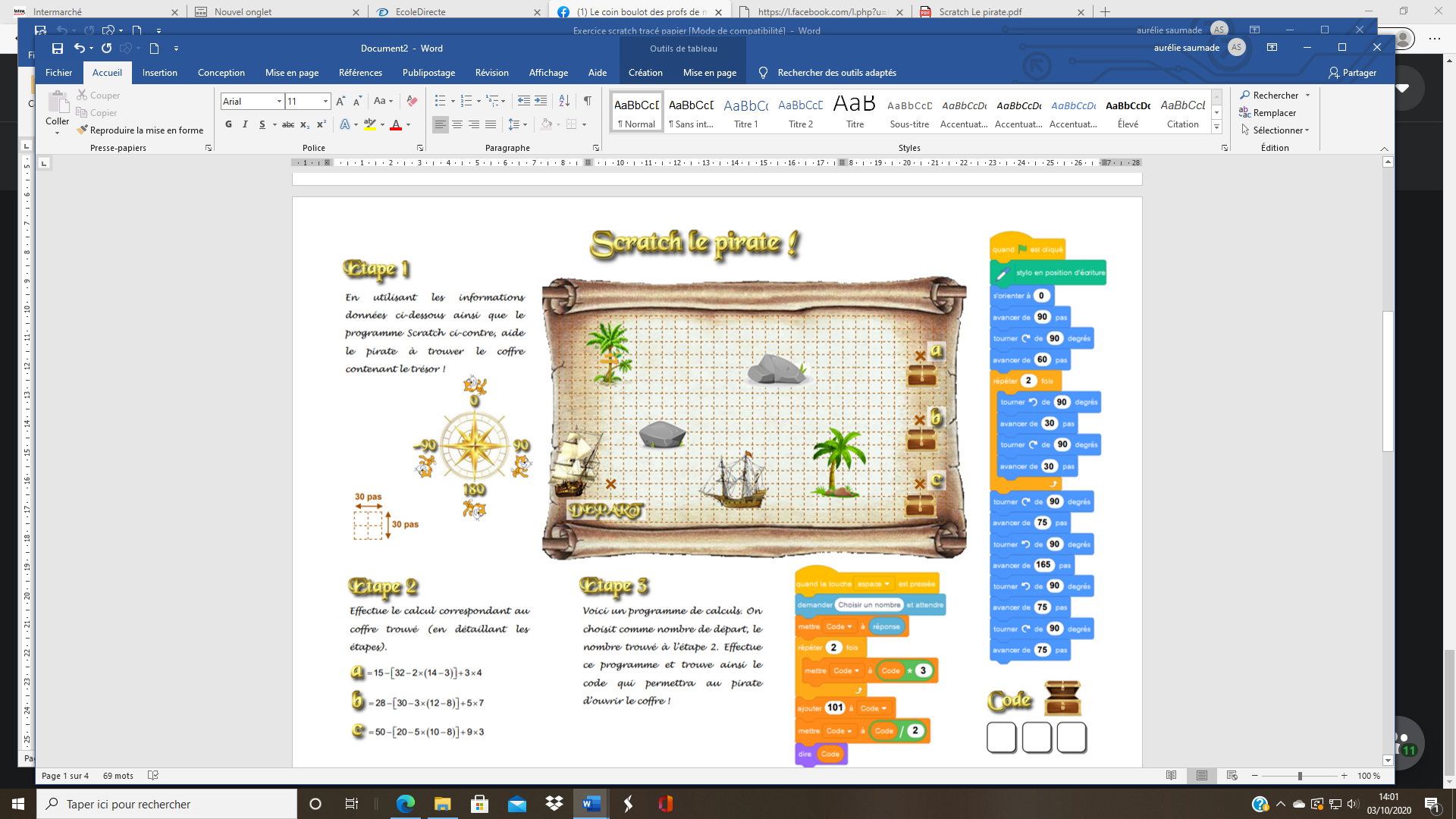
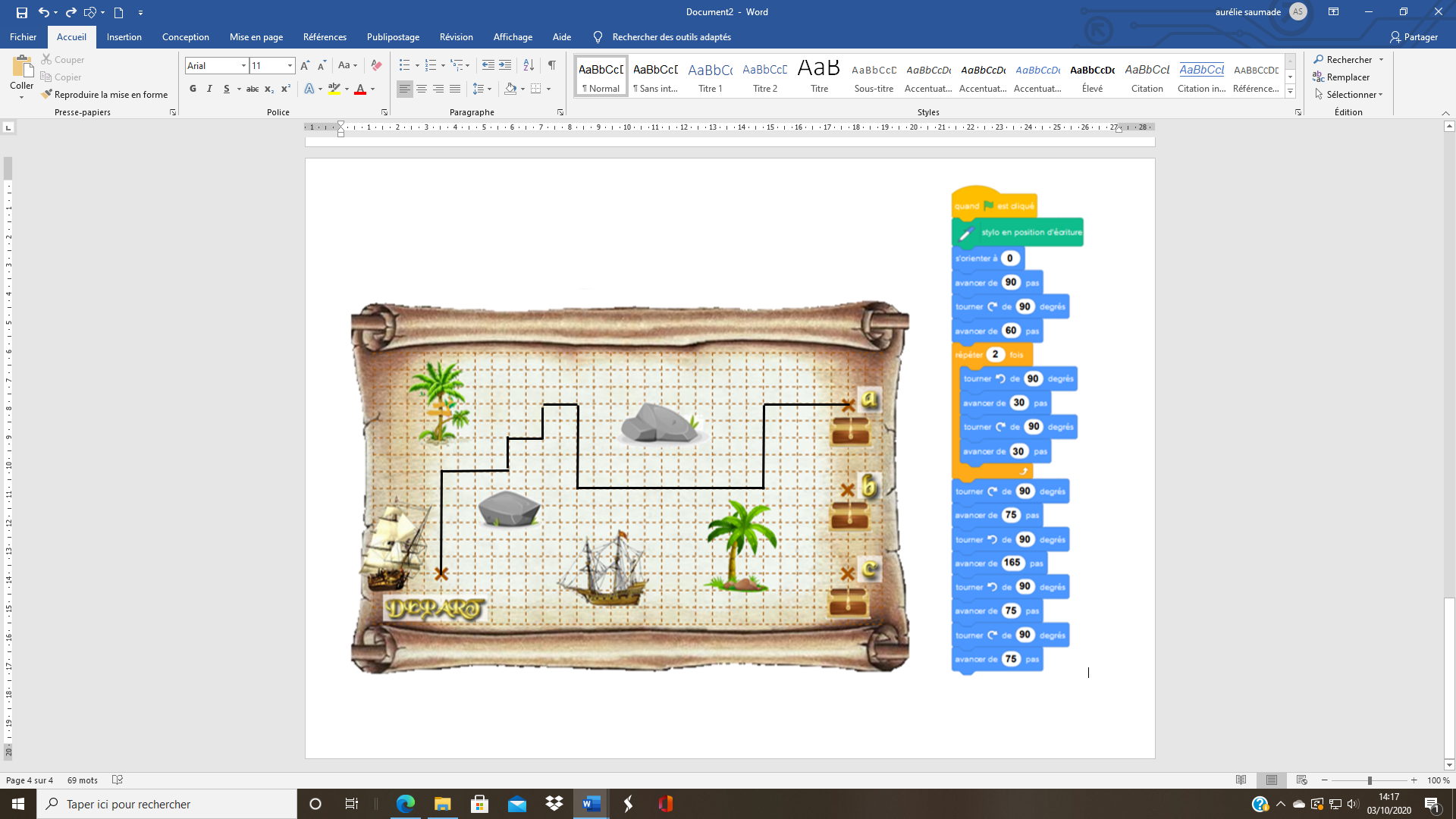
***Remarque :*** *Le bloc permet au lutin de se tenir droit et de partir vers la droite pour son premier déplacement.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |



**CORRIGE Exercice 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Corrigé du Pirate :**

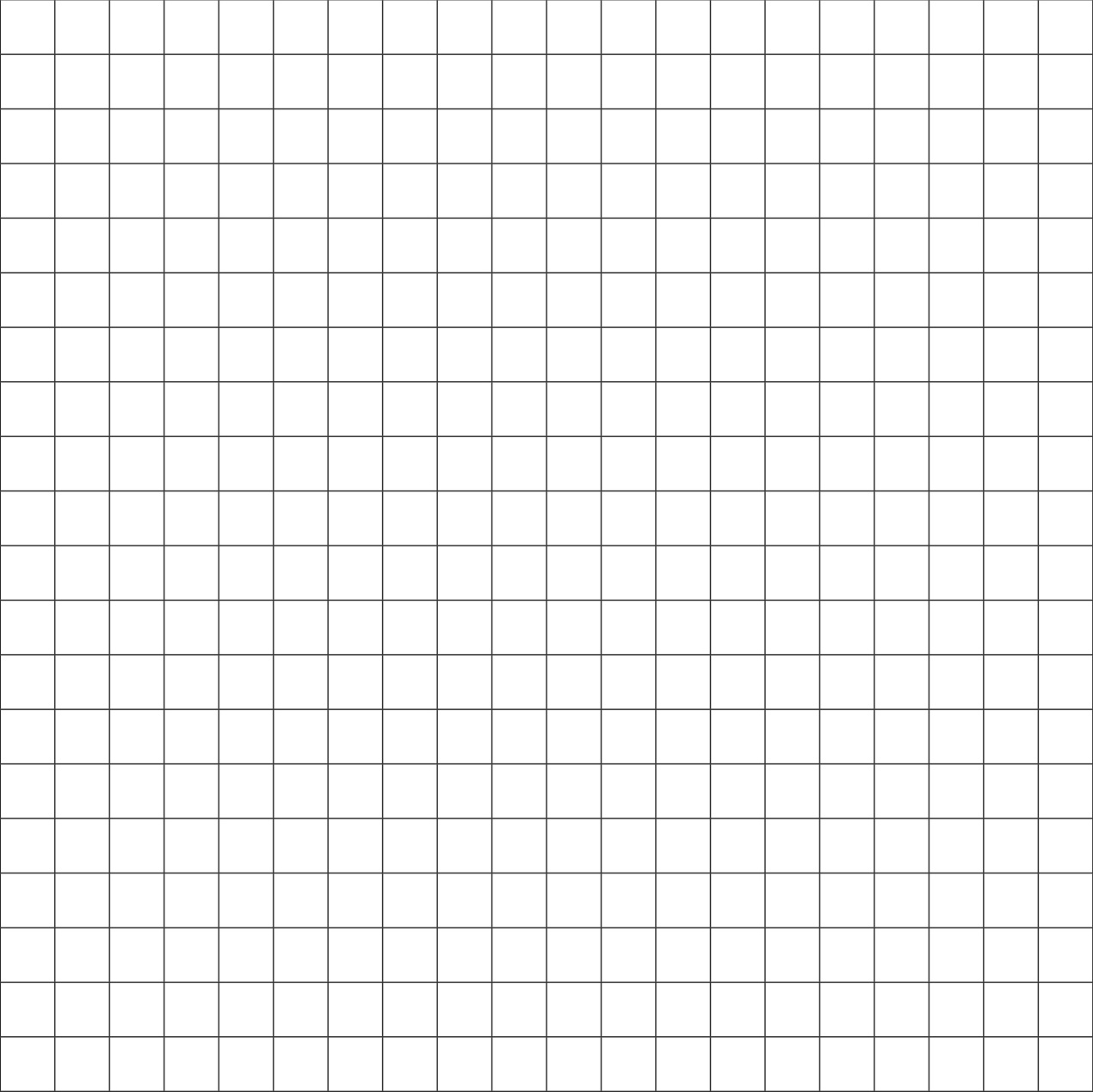
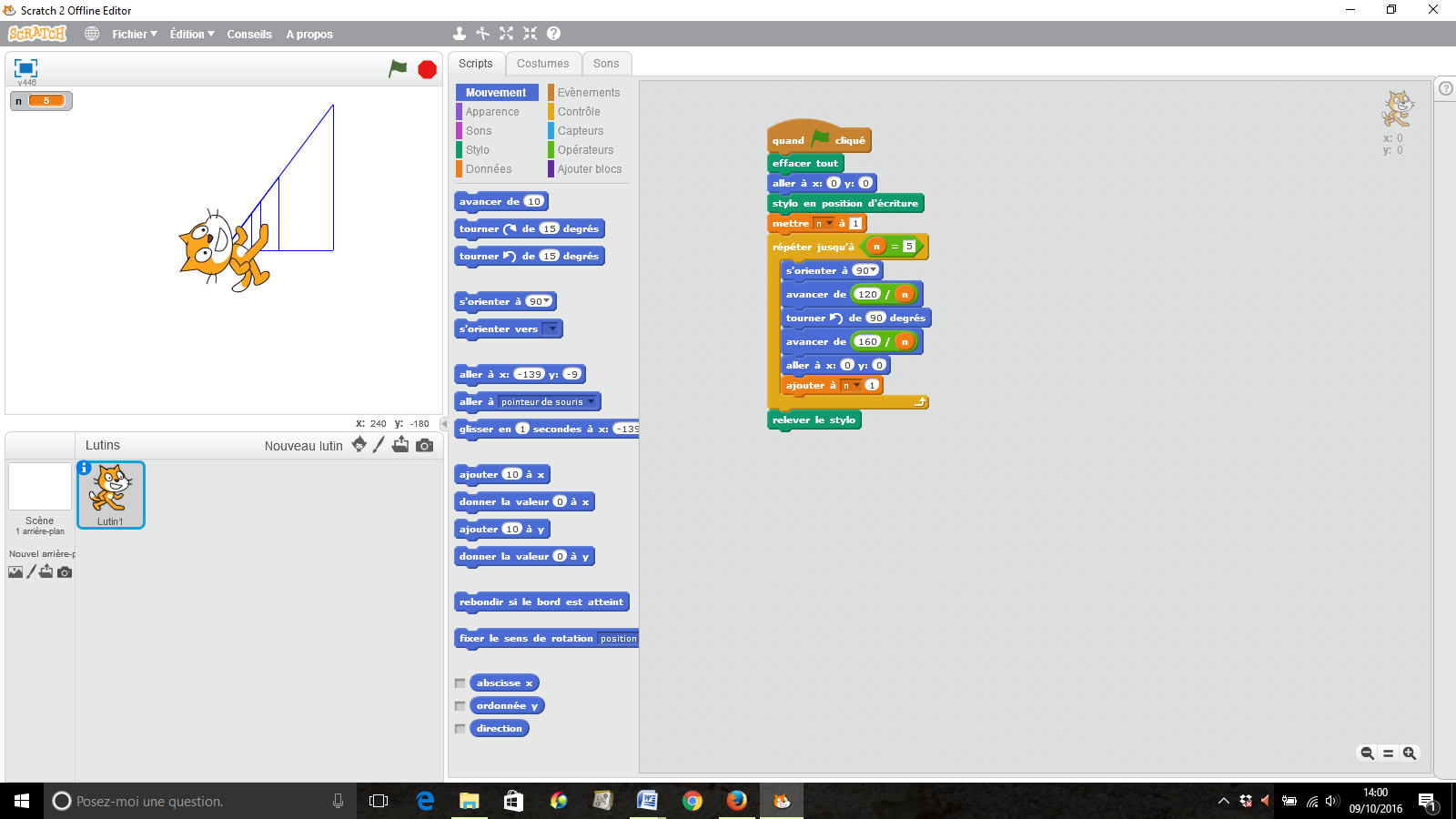
**Etape 1 :**

**Etape 2 : Coffre a**

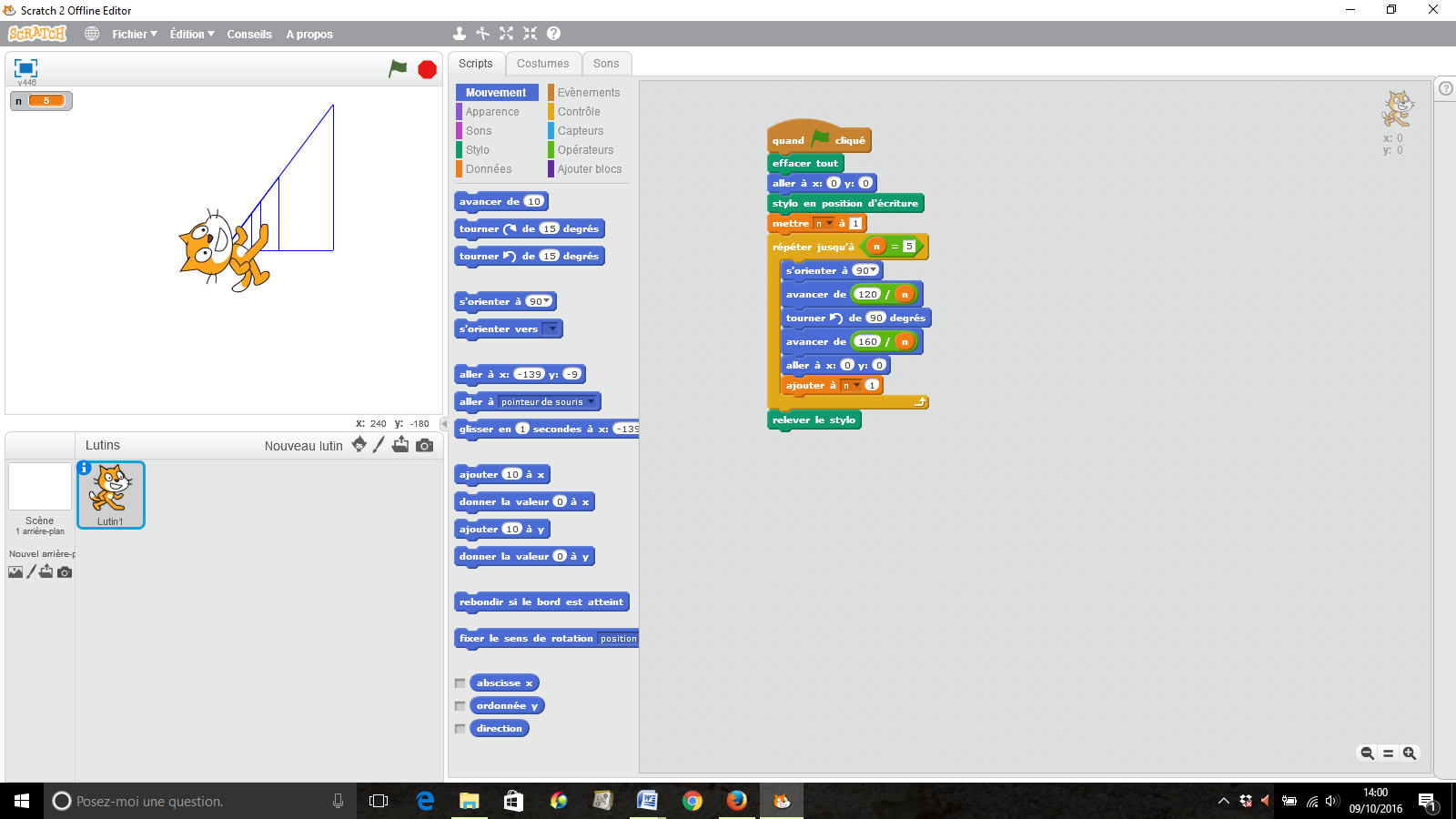
**Etape 3 : Code**

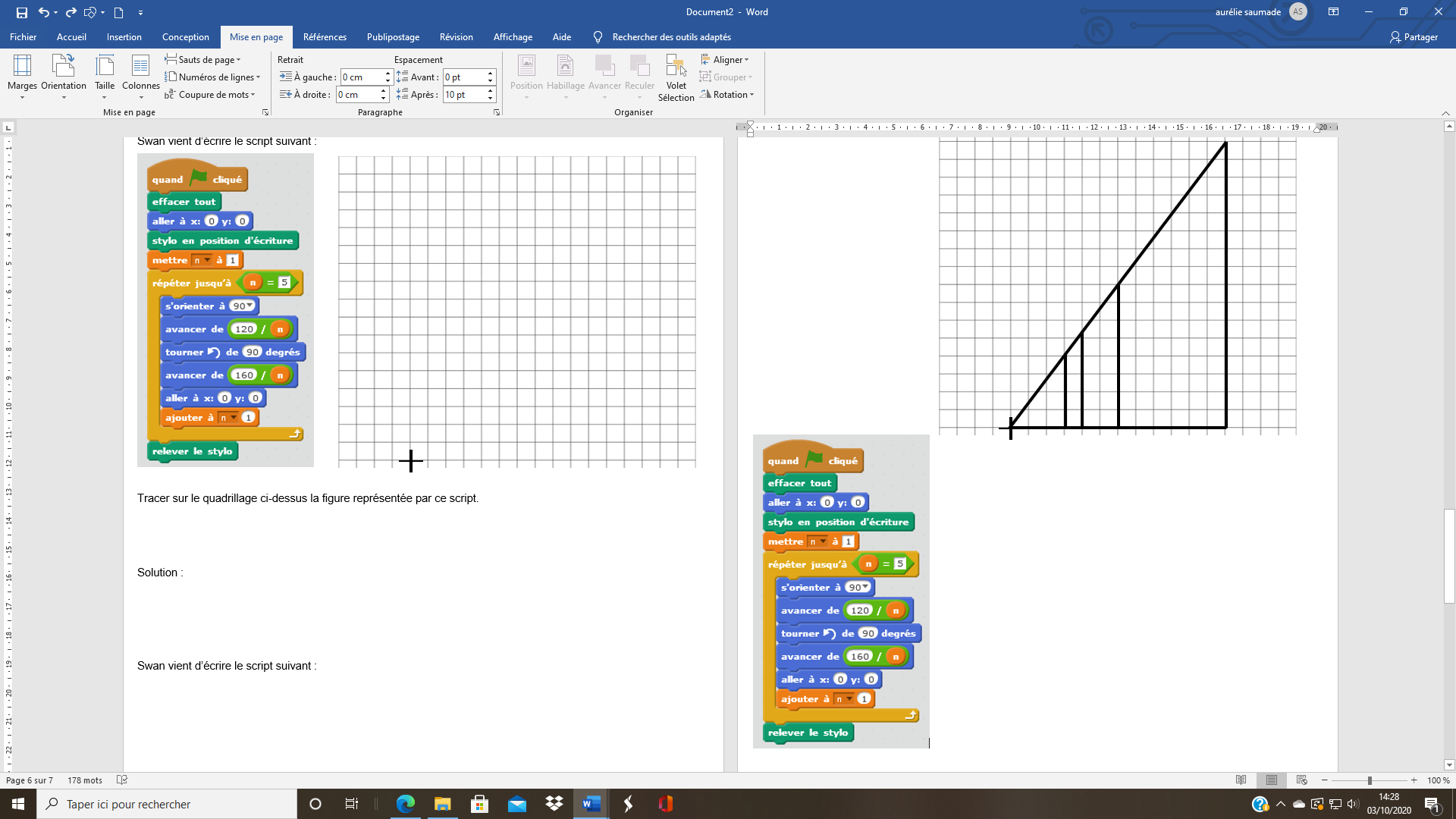
**Le code est donc 127**

**Exercice : Pour aller plus loin**

Swan vient d’écrire le script suivant :

Tracer sur le quadrillage ci-dessus la figure représentée par ce script.

**Solution : **

****