

Rappel :

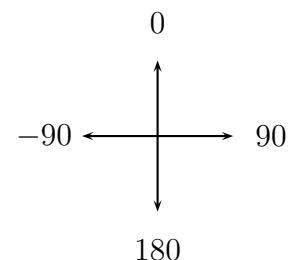
Orientation du lutin :


S'orienter à 90 : pour se déplacer vers la droite

S'orienter à 0 : pour se déplacer vers le haut

S'orienter à -90 : pour se déplacer vers la gauche

S'orienter à 180 : pour se déplacer vers le bas



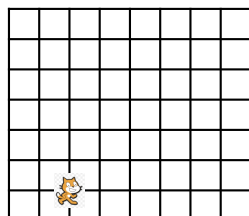
Le chat  indique la position de départ.

1.

On exécute le script 1 ci-contre.

Représenter ci-dessous le chemin parcouru par le chat.

Le côté d'un carreau mesure 20 unités.

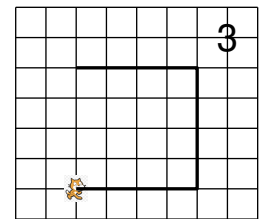
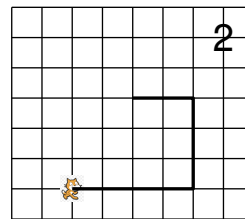
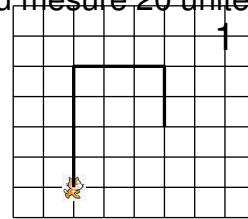


2. (a) Indiquer sur la copie le numéro du dessin correspondant au script 2 ci-dessous.

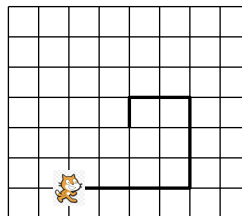
Script 2



Le côté d'un carreau mesure 20 unités.



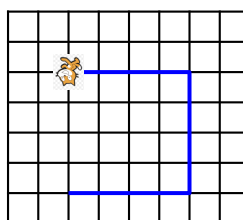
(b) On souhaite modifier le script 2 pour parcourir le chemin suivant:



Quelle(s) modification(s) peut-on apporter au script 2 pour parcourir ce chemin ?

Correction

1. Le côté d'un carreau mesure 20 unités.



On avance à droite de 4 carreaux, on tourne à gauche et on avance de $80 - 20 = 60$ carreaux, on tourne à gauche et on avance de $60 - 20 = 40$ carreaux ; on a obtenu le dessin 2.

2. Il suffit de répéter un troisième fois la boucle répéter .