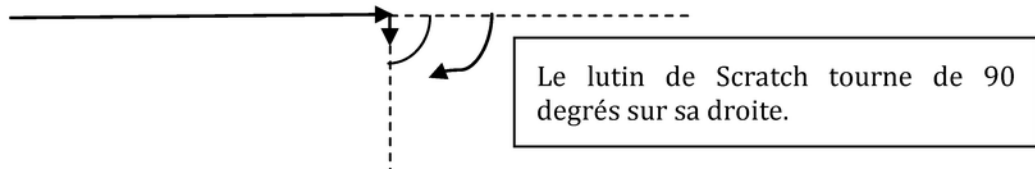


Remarque :

Les programmes fournis dans le sujet sont des scripts obtenus avec le logiciel Scratch¹. Ce logiciel permet, entre autres, de programmer des déplacements de lutins (que l'on peut afficher ou non). Les instructions sont alors relatives au personnage et plus précisément à la direction du lutin.

tourner ↻ de 90 degrés



Le programme A dessine un rectangle de dimensions 300 pixels sur 70 pixels.

En effet, on peut décomposer le bloc ci-dessous qui est répété deux fois :

avancer de 300



Le programme B dessine un losange de côtés 100 pixels.

