

Ouvre le logiciel scratch puis le fichier nommé « scratch 1 » (ton professeur t'indiquera où les trouver).

Pour chaque exercice, la flèche se trouve en position de départ. Tu dois programmer une séquence d'instructions qui permettent à la flèche de se déplacer en suivant le chemin vert pour terminer à la position d'arrivée.

A savoir :

Chacun des carreaux de la grille a une longueur de 30 pixels.

C'est la queue de la flèche qui dessine.

Pour traiter l'exercice 1, appuie sur la touche 1 ...etc...

	Position de départ	Position d'arrivée	Ton programme sans utiliser l'instruction « répéter »	Ton programme avec l'instruction « répéter »
1				
2				On observe qu'il n'y a pas de répétitions donc on n'utilise pas l'instruction « répéter »
3				
4				
5				

