

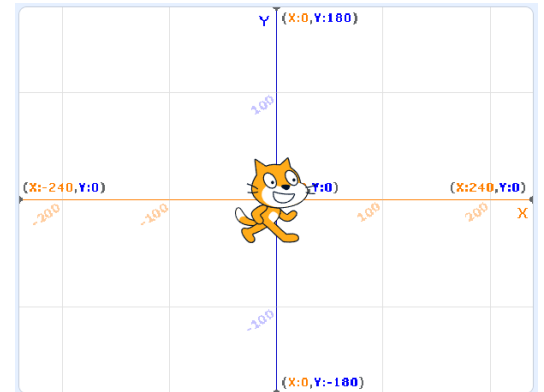
Tracés géométriques et coordonnées



Correction

Exercices

1* On considère, dans chaque cas, que le sprite est au départ placé au centre de la scène, c'est-à-dire au point de coordonnées (0 ; 0), et orienté à 90° (vers la droite) comme ci-contre :

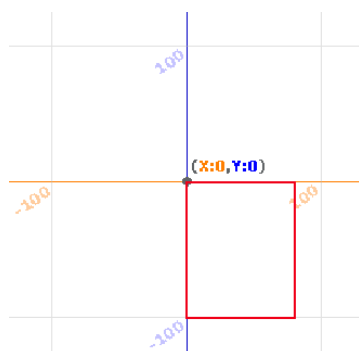


Dans la liste ci-dessous, entoure d'une même couleur les instructions qui sont équivalentes :

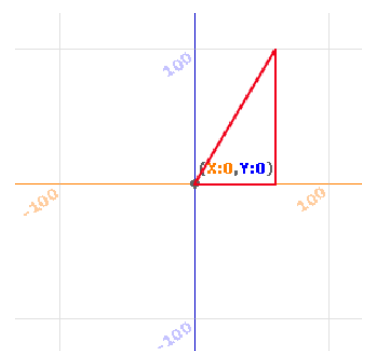
avancer de 100 pas	aller à x: 0 y: 100	ajouter -100 à x
mettre x à -100	aller à x: 100 y: -100	aller à x: 100 y: 0
mettre x à 100 mettre y à -100	ajouter 100 à x	tourner de 90 degrés avancer de 100 pas tourner de 90 degrés
mettre x à 100	mettre y à 100	avancer de -100 pas

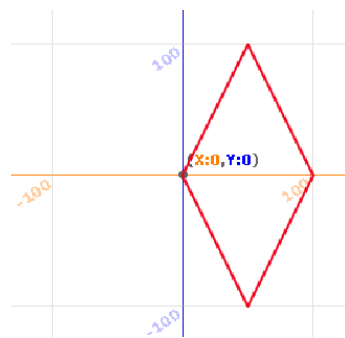
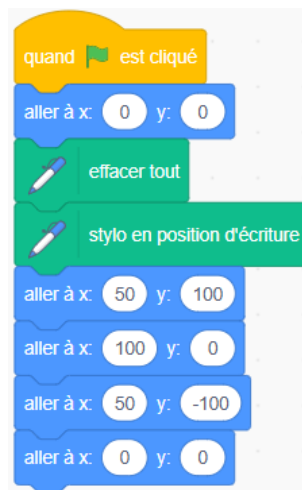
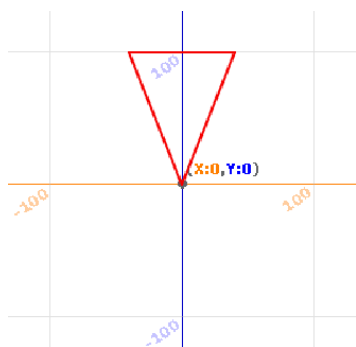
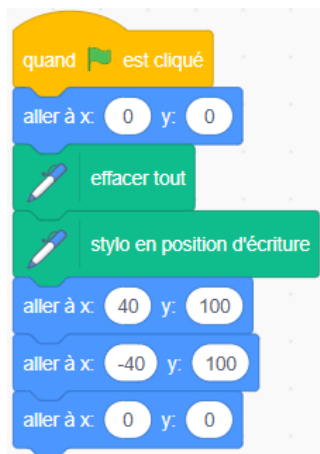
2* Dans chaque cas, effectue à main levée le tracé qu'effectue le sprite :

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  aller à x: 0 y: -100
  aller à x: 80 y: -100
  aller à x: 80 y: 0
  aller à x: 0 y: 0
```

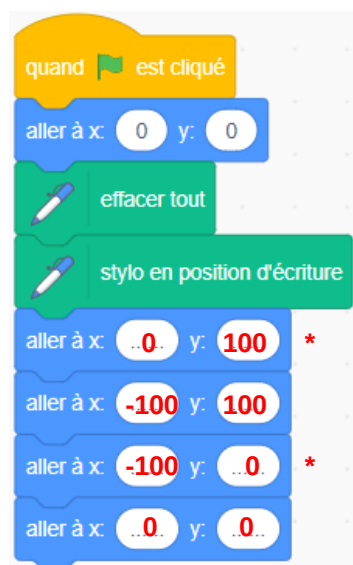
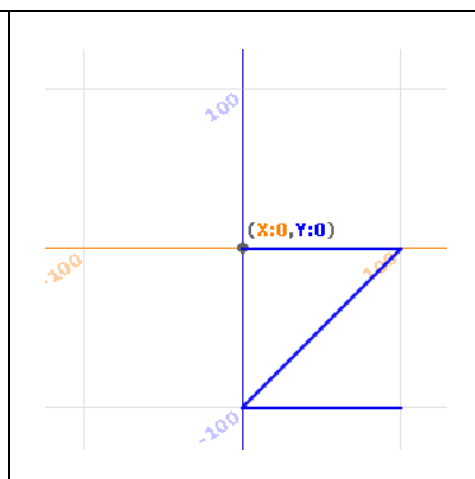
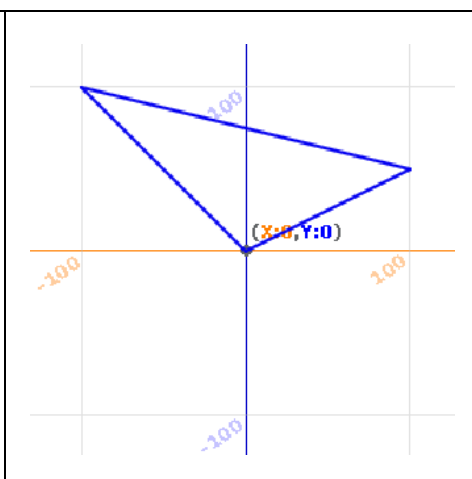
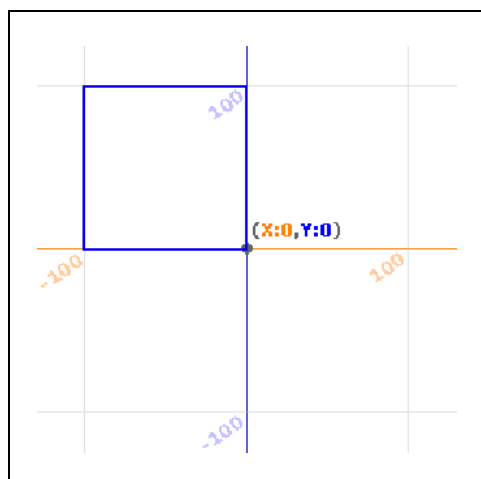


```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  aller à x: 60 y: 0
  aller à x: 60 y: 100
  aller à x: 0 y: 0
```





3** Complète les programmes, afin d'obtenir la figure tracée.



* on peut échanger ces 2 lignes

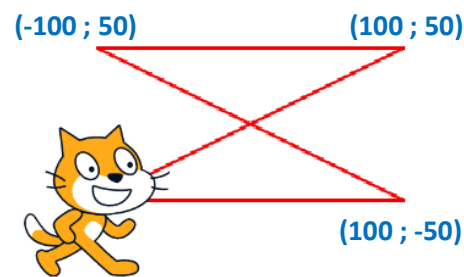
- 4** On souhaite tracer un parallélogramme.
1. Reporte les premiers points sur la scène ci-dessous.
 2. Complète ta figure pour obtenir un parallélogramme.
 3. Complète le script pour obtenir ce parallélogramme.



```

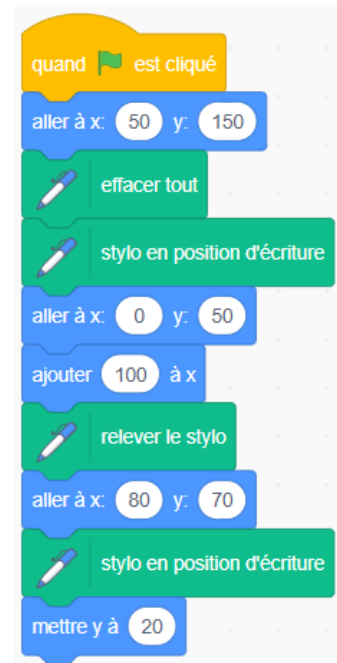
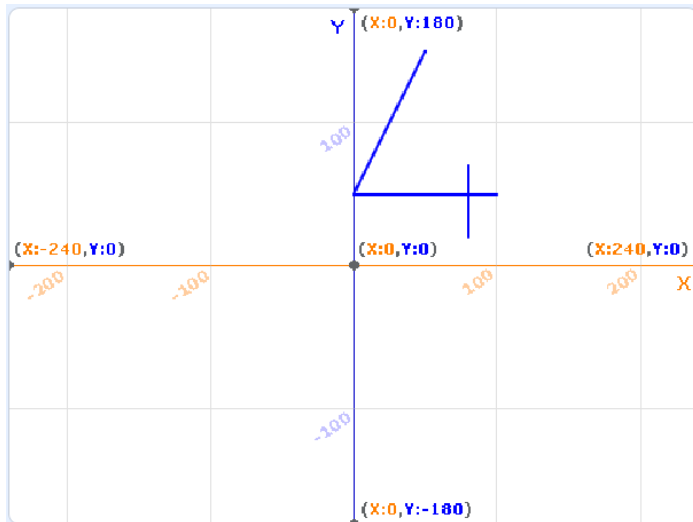
quand est cliqué
  aller à x: 0 y: 0
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  aller à x: 100 y: 0
  aller à x: 120 y: 50
  aller à x: -20 y: 50
  aller à x: -0 y: -0
  
```

- 5** Parmi les trois programmes ci-dessous, quel est celui qui permet d'obtenir le dessin ci-contre ? Dessine à main levée ce que permettent d'obtenir les deux autres programmes.

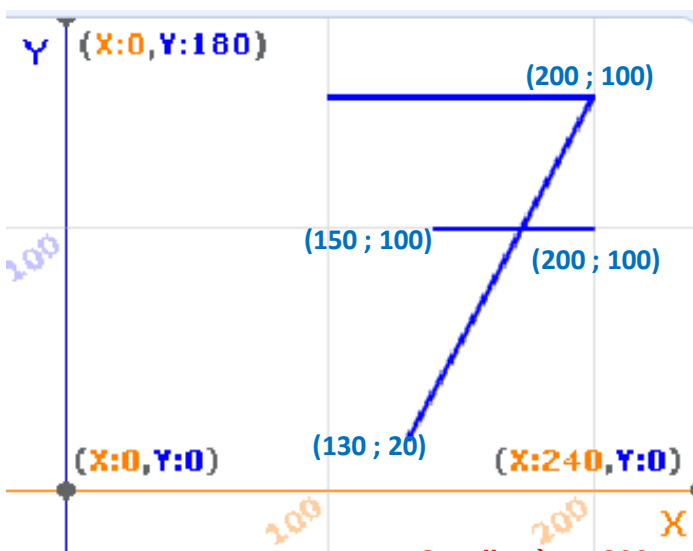


Programme A	Programme B	Programme C
<pre> quand est cliqué aller à x: -100 y: -50 effacer tout stylo en position d'écriture glisser en 1 secondes à x: 100 y: -50 glisser en 1 secondes à x: 100 y: 50 glisser en 1 secondes à x: -100 y: 50 glisser en 1 secondes à x: -100 y: -50 </pre>	<pre> quand est cliqué aller à x: -100 y: -50 effacer tout stylo en position d'écriture glisser en 1 secondes à x: 100 y: -50 glisser en 1 secondes à x: -100 y: 50 glisser en 1 secondes à x: 100 y: 50 glisser en 1 secondes à x: -100 y: -50 </pre>	<pre> quand est cliqué aller à x: -100 y: -50 effacer tout stylo en position d'écriture glisser en 1 secondes à x: 100 y: -50 glisser en 1 secondes à x: -100 y: 50 glisser en 1 secondes à x: -100 y: -50 glisser en 1 secondes à x: 100 y: 50 </pre>
	C'est le programme B.	

6 *** 1. Quel chiffre se cache sous le programme suivant ?



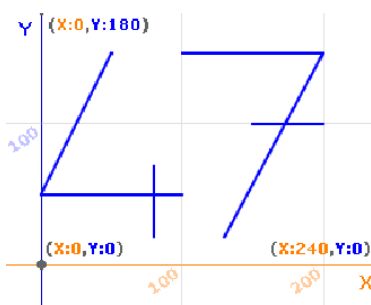
2. Complète le programme suivant afin de tracer le chiffre 7 selon le modèle ci-contre.



Ou aller à x : 200 y : 100
puis
Mettre x à 150



3. Comment obtenir l'affichage du nombre 47 ?



L'utilisateur doit successivement appuyer sur le drapeau (pour le 4)
puis sur la touche espace (pour le 7), dans cet ordre car le script pour
le 4 commence par effacer toute la scène.

Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Exercices 4ème Mathématiques - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cet exercice avec un énoncé vierge

- [Tracés géométriques et coordonnées - 4ème - Scratch - Exercices](#)

Découvrez d'autres exercices en : 4ème Mathématiques

- [Tracés géométriques et variables - 4ème - Scratch - Exercices](#)
- [Reproduire une frise grâce à un bloc personnalisé - 4ème - Scratch - Exercices](#)
- [Programmer une expérience aléatoire - 4ème - Scratch - Exercices](#)
- [Programmes de calcul - 4ème - Scratch - Exercices](#)
- [Comment calculer une probabilité – 4ème – Exercices avec les corrigés](#)

Les exercices des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Exercices 4ème Mathématiques : Grandeurs / Mesures - PDF à imprimer](#)
- [Exercices 4ème Mathématiques : Nombres et calculs - PDF à imprimer](#)
- [Exercices 4ème Mathématiques : Algorithmique - PDF à imprimer](#)
- [Exercices 4ème Mathématiques : Gestion des données - PDF à imprimer](#)
- [Exercices 4ème Mathématiques : Géométrie - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : 4ème Mathématiques

- [Cours 4ème Mathématiques](#)
- [Evaluations 4ème Mathématiques](#)
- [Vidéos pédagogiques 4ème Mathématiques](#)
- [Vidéos interactives 4ème Mathématiques](#)
- [Séquence / Fiche de prep 4ème Mathématiques](#)