

# Problèmes d'initialisation

1

Que dessine ce script ?

- A. Un carré
- B. Un triangle
- C. Trois carrés
- D. Aucune figure connue



2

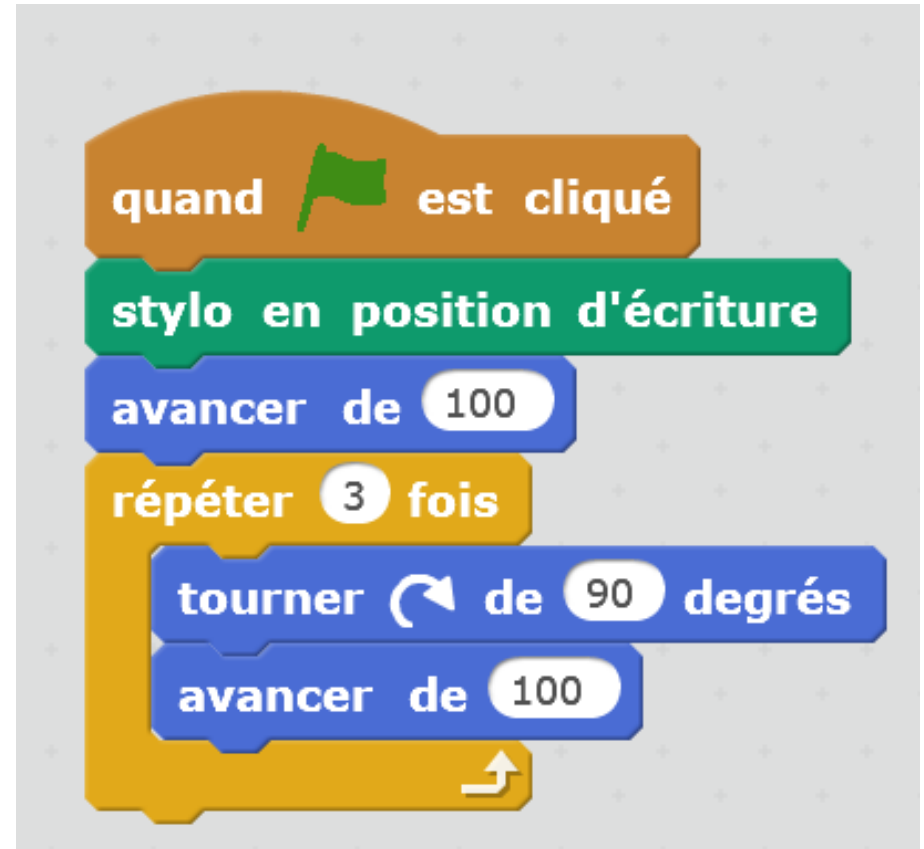
Quelle(s) brique(s) faut-il ajouter pour que le programme dessine la même figure au même endroit lorsqu'on le réexécute ?

A. aller à x: 0 y: 0

B. s'orienter à 90

C. relever le stylo

D. effacer tout



```
quand [drapeau] est cliqué
stylo en position d'écriture
avancer de 100
répéter 3 fois
  tourner de 90 degrés
  avancer de 100
```

The image shows a Scratch script starting with a 'when green flag clicked' event. It then sets the pen to 'writing' position, moves forward 100 units, and enters a loop that repeats 3 times. Inside the loop, it turns 90 degrees and moves forward 100 units. This script would draw a square with a side length of 100 units, starting from the origin (0,0).

3

Quelle(s) brique(s) faut-il ajouter pour que le programme dessine la même figure au même endroit lorsqu'on le réexécute ?

A. aller à x: 0 y: 0

B. s'orienter à 90

C. relever le stylo

D. effacer tout

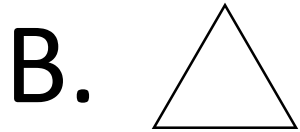
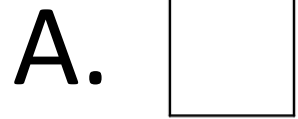


```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à 90
stylo en position d'écriture
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
relever le stylo
```

The image shows a Scratch script starting with a 'when green flag clicked' event. The script consists of the following blocks: 'orient to 90 degrees', 'pen down', 'move 100 steps', 'turn 90 degrees', 'move 100 steps', and 'pen up'. This script draws a square on the stage.

4

Que dessine ce programme quand on l'exécute ?



```
quand  est cliqué
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de 100
  tourner  de 90 degrés
```

5

Dans quel ordre faut-il placer toutes ces briques au début du script pour que le programme dessine la même figure au même endroit lorsqu'on le réexécute ?

```
quand [drapeau vert] est cliqué  
stylo en position d'écriture  
répéter 3 fois  
  avancer de 100  
  tourner de 90 degrés
```

A

```
effacer tout  
aller à x: 0 y: 0  
s'orienter à 90
```

B

```
effacer tout  
s'orienter à 90  
aller à x: 0 y: 0
```

C

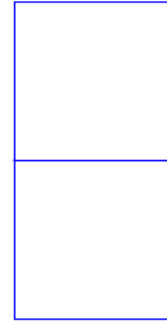
```
s'orienter à 90  
effacer tout  
aller à x: 0 y: 0
```

D

```
aller à x: 0 y: 0  
s'orienter à 90  
effacer tout
```

6

On a exécuté deux fois ce programme et on a obtenu deux carrés côte à côte.



Quelle(s) brique(s) faut-il ajouter en début de programme pour n'obtenir qu'un seul carré à chaque exécution ?

A. aller à x: 0 y: 0

B. stylo en position d'écriture

C. relever le stylo

D. effacer tout



```
quand [drapeau] est cliqué
stylo en position d'écriture
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
```

Correction



1

Que dessine ce script ?

- A. Un carré
- B. Un triangle
- C. Trois carrés
- D. Aucune figure connue



2

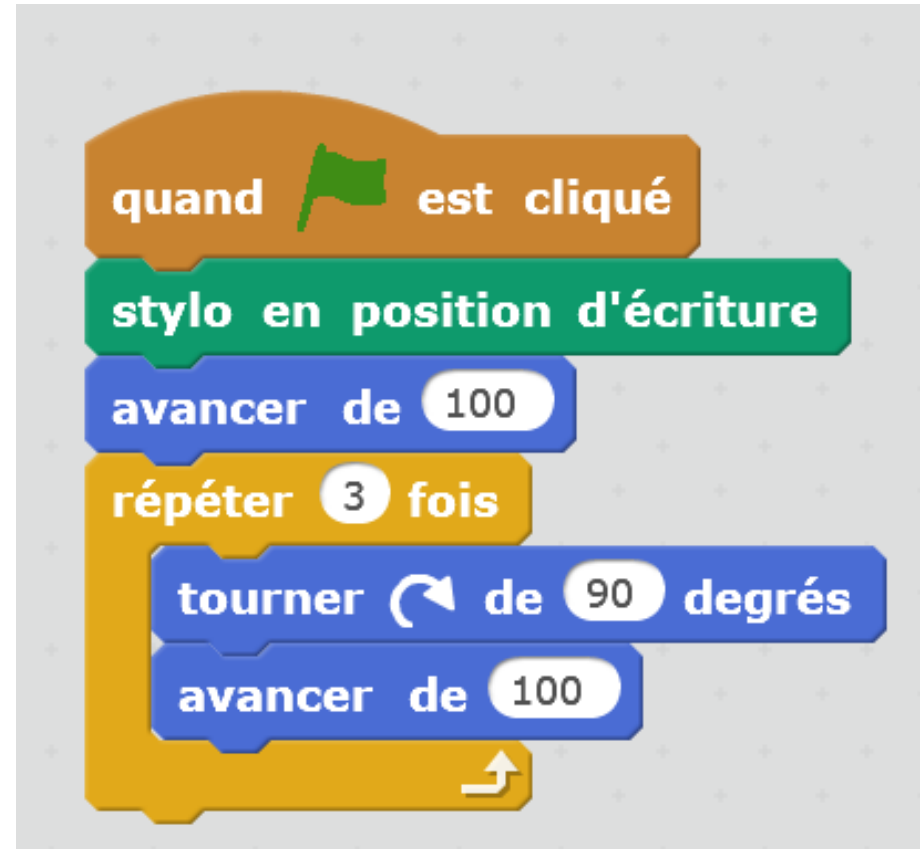
Quelle(s) brique(s) faut-il ajouter pour que le programme dessine la même figure au même endroit lorsqu'on le réexécute ?

A. aller à x: 0 y: 0

B. s'orienter à 90

C. relever le stylo

D. effacer tout



```
quand [drapeau] est cliqué
stylo en position d'écriture
avancer de 100
répéter 3 fois
  tourner de 90 degrés
  avancer de 100
```

3

Quelle(s) brique(s) faut-il ajouter pour que le programme dessine la même figure au même endroit lorsqu'on le réexécute ?

A.

aller à x: 0 y: 0

B.

s'orienter à 90

C.

relever le stylo

D.

effacer tout

quand  est cliqué

s'orienter à 90

stylo en position d'écriture

avancer de 100

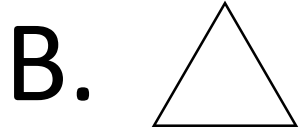
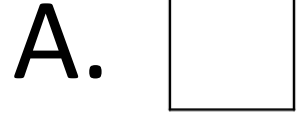
tourner  de 90 degrés

avancer de 100

relever le stylo

4

Que dessine ce programme quand on l'exécute ?



```
quand  est cliqué
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de 100
  tourner  de 90 degrés
```

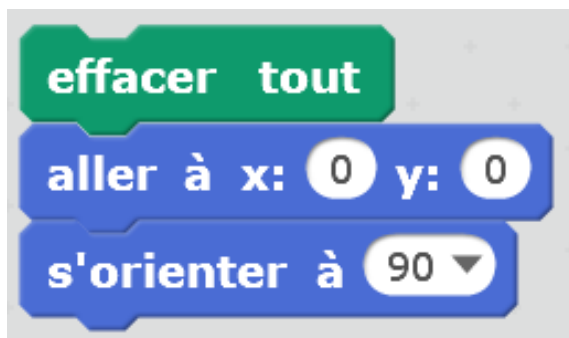
5

Dans quel ordre faut-il placer toutes ces briques au début du script pour que le programme dessine la même figure au même endroit lorsqu'on le réexécute ?



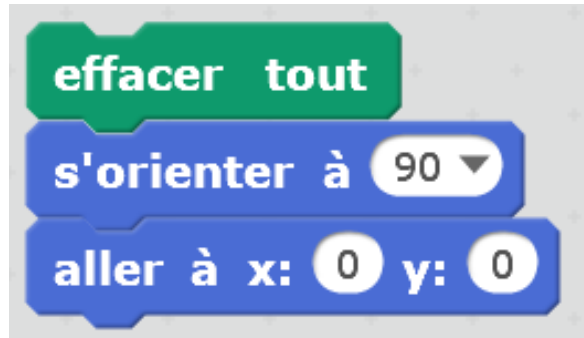
```
quand est cliqué
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de 100
  tourner de 90 degrés
```

A



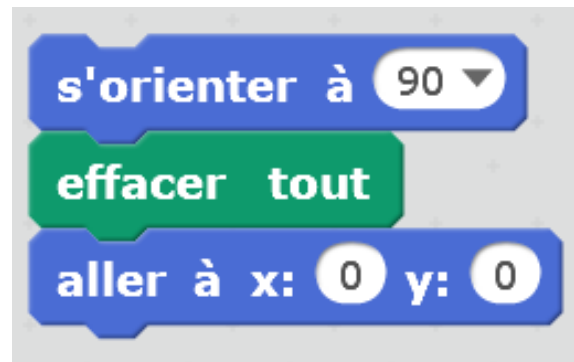
```
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
s'orienter à 90
```

B



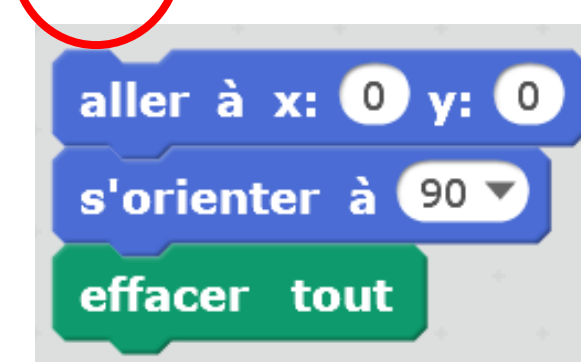
```
effacer tout
s'orienter à 90
aller à x: 0 y: 0
```

C



```
s'orienter à 90
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
```

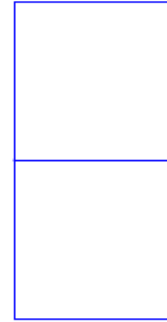
D



```
aller à x: 0 y: 0
s'orienter à 90
effacer tout
```

6

On a exécuté deux fois ce programme et on a obtenu deux carrés côte à côte.



Quelle(s) brique(s) faut-il ajouter en début de programme pour n'obtenir qu'un seul carré à chaque exécution ?

A. aller à x: 0 y: 0

B. s'orienter à 90

C. relever le stylo

D. effacer tout

Il y a trois solutions possibles ; on peut mettre soit l'une seule, soit l'autre seule, soit les deux (peu utile).

```
quand est cliqué
stylo en position d'écriture
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
tourner de 90 degrés
avancer de 100
```



UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE

