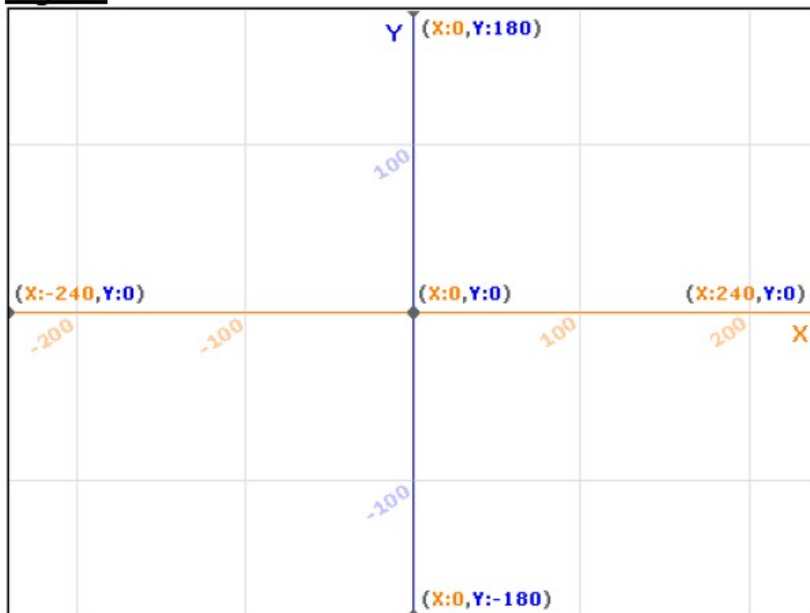


5e - Chapitre 2 : Programmation / Algorithmique : coordonnées dans Scratch

a) Bastien a écrit le script suivant. Trace la figure qui sera réalisée par le lutin.

Figure :



Script :



b) Trouve et programme des scripts permettant d'obtenir les figures suivantes :

