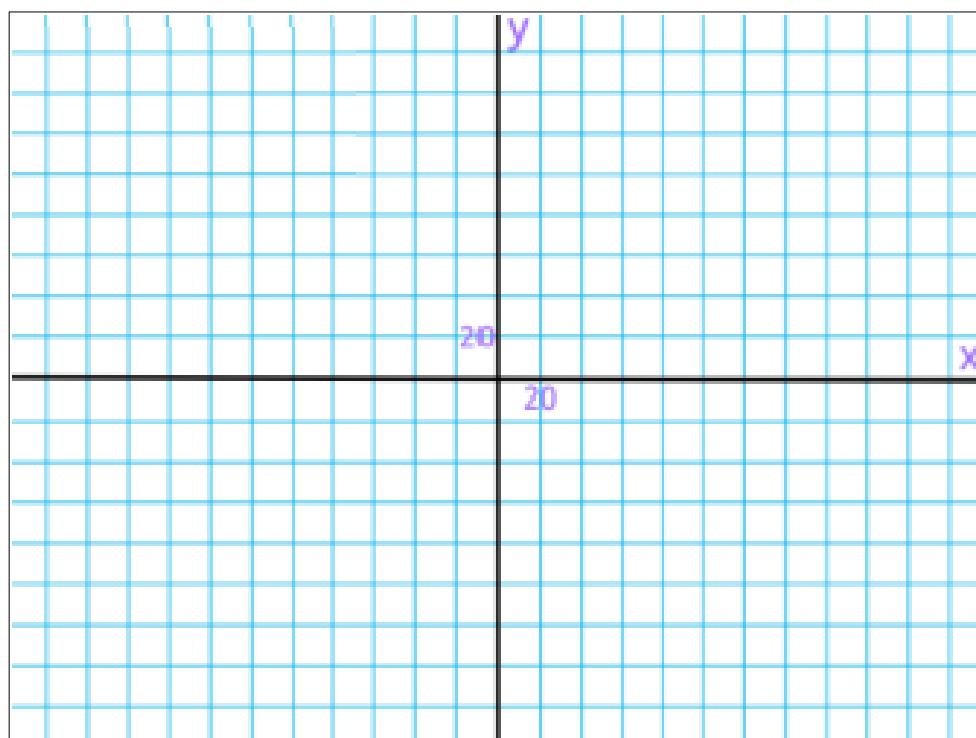


Nom :	Technologie	Classe : 5Y....
Prénom :	Évaluation : Programmation	Date :
Pronote	Compétences	Résultat
Tech 7.2 Tous les exercices	Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution de problème simple.	
Tech 17.2 Exercices 1, 2, 3, 6	Comprendre et utiliser la notion de boucles	
Tech 17.3 Exercice 4	Comprendre et utiliser la notion d'instruction conditionnelle	

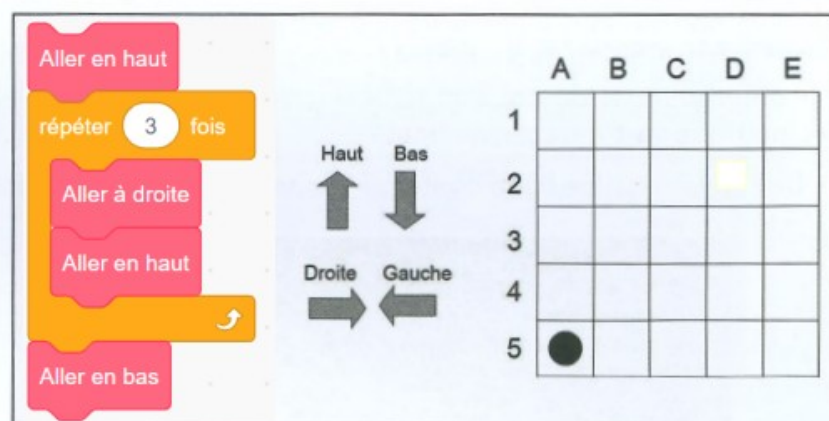
Commentaires :

Exercice 1 En utilisant le programme ci-contre, compléter le repère ci-dessous avec le dessin qui convient.



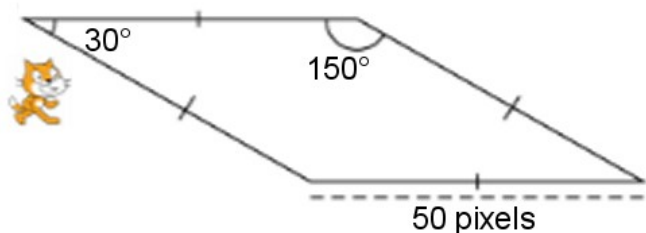
Exercice 2

Cochez la case où va se retrouver le pion s'il suit l'algorithme ci-dessous en partant de la case A5.

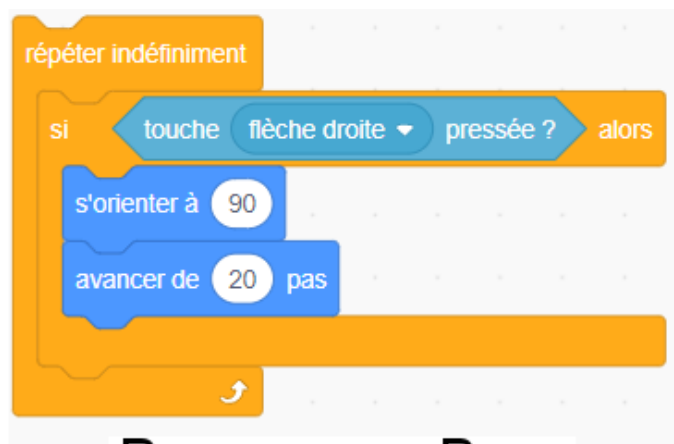
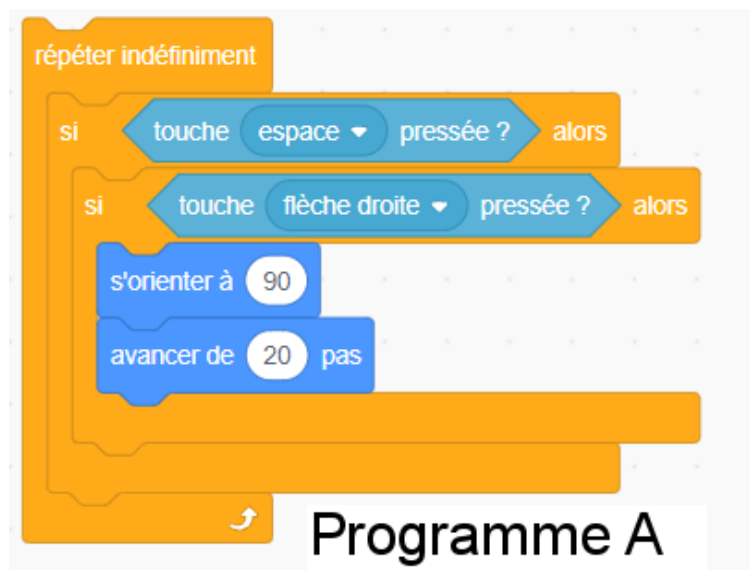


Exercice 3 : Voici une figure obtenue avec Scratch :

Compléter le programme ci-contre avec les valeurs qui permettent d'obtenir la figure :



Exercice 4 :



Programme B

1) **Programme A** : à quelle condition le robot s'oriente-il vers la droite et avance de 20 pas ?

.....

2) **Programme B** : à quelle condition le robot s'oriente-il vers la droite et avance de 20 pas ?

.....

3) Programme A : que se passe-t-il lorsque la touche espace est pressée ?

.....

Exercice 5 : Compléter avec les mots "la droite", "la gauche", "le haut" ou "le bas"

s'orienter à -90 S'orienter vers 	s'orienter à 180 S'orienter vers 	s'orienter à 0 S'orienter vers 	s'orienter à 90 S'orienter vers
---	---	---	--

Exercice 6 : Voici un programme :

Parmi les dessins ci-dessous, un seul correspond au programme donné.

Choisir quel dessin et expliquer votre choix

Dessin choisi : numéro

Justification :

.....

.....

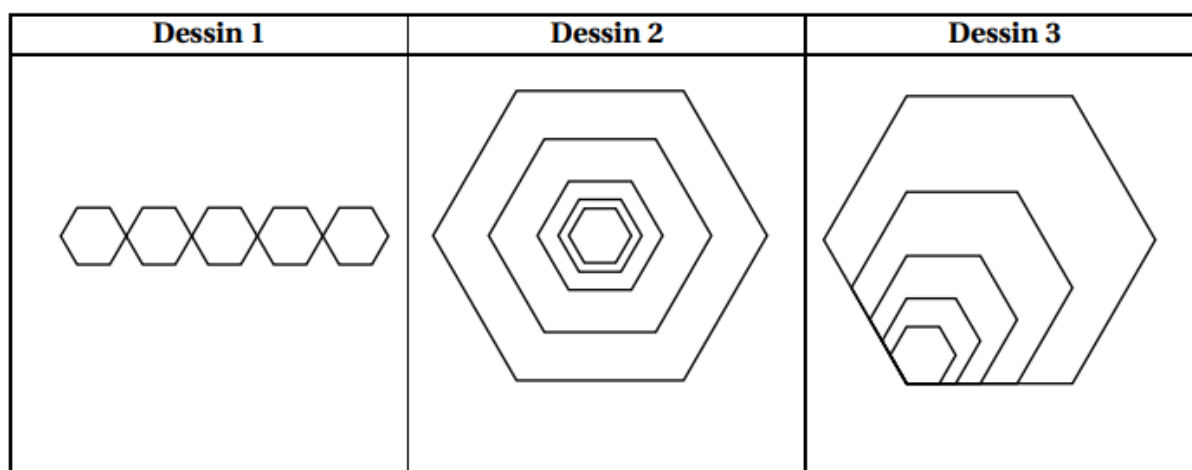
.....

.....

.....

.....

.....



Exercice 7 : Quelle sera la valeur finale de la variable A quand le programme ci-contre sera terminé ?

.....

.....

