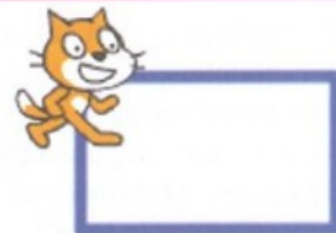


Technologie : 3e	Chapitre 1 - Algorithmes - Organigrammes	
2026-2027	Exercices - Feuille 1	

Exercice 4 Je choisis le bon programme

1. Parmi les trois programmes suivants, cocher celui qui permet d'obtenir un rectangle comme représenté ci-contre dans le logiciel Scratch.
(On considère que le stylo est déjà en position d'écriture, en bleu, de taille 5.)



☐ Programme ①



☐ Programme ②



☐ Programme ③

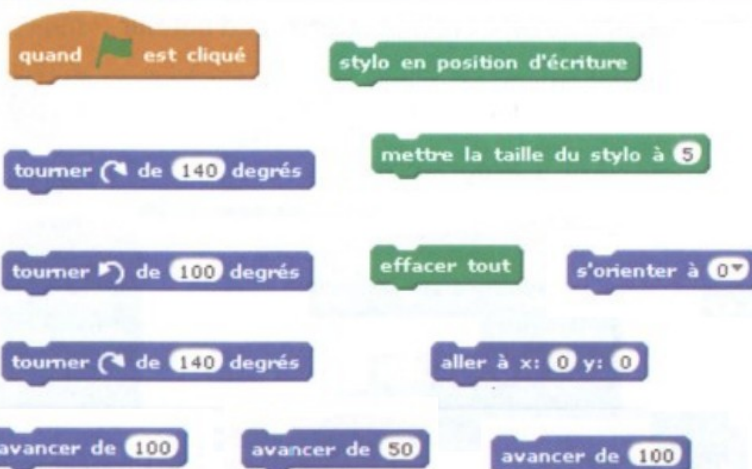


2. Expliquer brièvement pourquoi les deux autres programmes ne permettent pas de dessiner un rectangle.

3. Dessiner sur une feuille blanche les figures que donnent les deux autres programmes.

Exercice 6 J'ordonne un programme

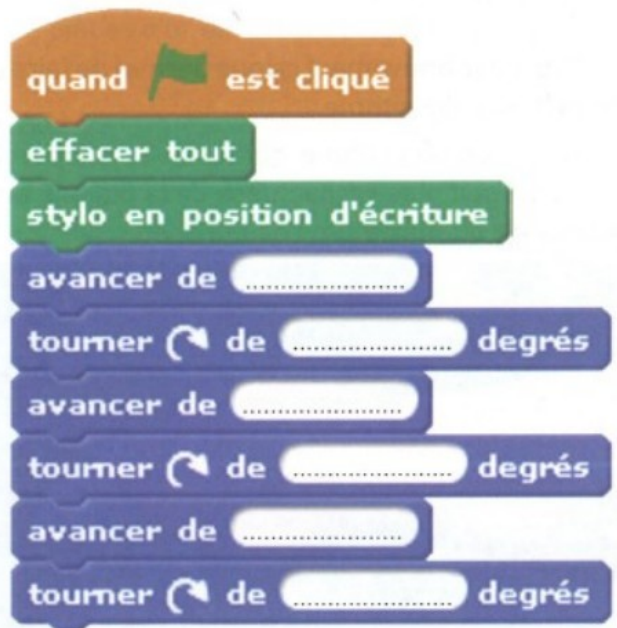
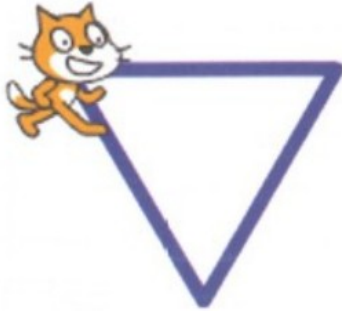
Remettre dans l'ordre les instructions ci-contre afin de réaliser un programme dans Scratch qui permette d'obtenir la lettre M.



Exercice 5 Je complète un programme

Comprendre les angles

Compléter les zones blanches dans le programme ci-contre afin que celui-ci permette d'obtenir un triangle équilatéral de côté 100 pixels.



Exercice 9 Les pointillés Gérer le stylo

En utilisant principalement les instructions ci-dessous, écrire un programme permettant de tracer des pointillés comme ci-contre.

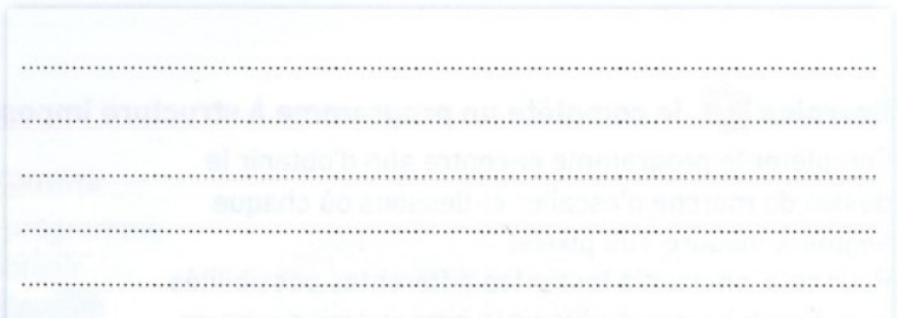


Instructions principales

stylo en position d'écriture

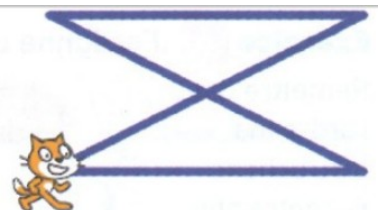
avancer de 50

relever le stylo

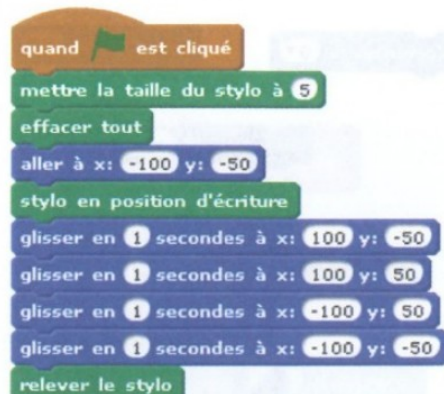


Exercice 8 Je choisis le bon programme

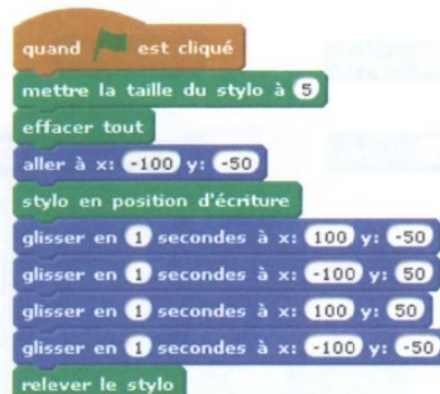
Parmi les trois programmes suivants, cocher celui qui permet d'obtenir le dessin ci-contre dans Scratch.



☐ Programme ①



☐ Programme ②



☐ Programme ③

