



## Espace et géométrie : Utiliser un logiciel de programmation (Scratch)

Fiche d'exercices n° 19  
Leçon 11

♦ **Exercice 1** : Programme le déplacement d'un chat en ligne droite.



♦ **Exercice 2** : Programme le déplacement du chat.



♦ **Exercice 3** : Quelle figure géométrique obtiens-tu avec ce script ?



♦ **Exercice 4** : Écris ce programme pour que le chat trace un carré.



♦ **Exercice 5** : Écris ce programme.

