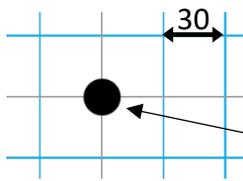


Jeu d'association

Ce programme comprend 2 scripts

The image shows two Scratch scripts. The first script, titled 'Initialisation', contains three blocks: 'aller à x: 0 y: 0', 's'orienter à 90', and 'effacer tout'. The second script, titled 'Carré longueur du côté', contains a 'répéter 4 fois' loop with three blocks inside: 'avancer de longueur du côté pas', 'tourner de 90 degrés', and 'tourner de 90 degrés'. A callout box points to the 'longueur du côté' variable in the second script, stating: 'Trace un carré donc le côté mesure "longueur du côté"'. Another callout box points to the 'aller à x: 0 y: 0' block, stating: 'Se positionne à la position de départ, c'est à dire sur le point noir.' A third callout box points to the 's'orienter à 90' block, stating: 'S'oriente vers la droite'. A fourth callout box points to the 'effacer tout' block, stating: 'Efface tous les dessins antérieurs'.



Position de départ de coordonnées (0 ; 0)

Associe chaque programme à un dessin

The image shows five Scratch scripts, each starting with 'quand est cliqué' and 'Initialisation', followed by 'stylo en position d'écriture'.
1. 'répéter 4 fois' loop with 'avancer de 60 pas', 'Carré 60', and 'tourner de 90 degrés'.
2. 'répéter 4 fois' loop with 'Carré 60', 'avancer de 60 pas', and 'tourner de 90 degrés'.
3. 'répéter 4 fois' loop with 'stylo en position d'écriture', 'Carré 60', and 'tourner de 90 degrés'.
4. 'répéter 10 fois' loop with 'stylo en position d'écriture', 'répéter 2 fois' loop with 'tourner de 180 degrés', 'Carré 60', and 'tourner de 90 degrés'.
5. 'répéter 2 fois' loop with 'stylo en position d'écriture', 'répéter 2 fois' loop with 'tourner de 180 degrés', 'Carré 60', and 'tourner de 90 degrés'.

