

Exercice 14 : exercices sur scratch

Dans la scène de Scratch, le centre est le point de coordonnées $(0 ; 0)$. On rappelle que l'orientation 90 correspond à « vers la droite » et que « $\curvearrowright$ » signifie tourner vers la droite *sens des aiguilles d'une montre*. 🐱

quand  est cliqué

aller à x: 0 y: 0

s'orienter à 90

avancer de 40 pas

tourner $\curvearrowright$ de 90 degrés

avancer de 30 pas

- Quelles sont les coordonnées du lutin à la fin du programme ?
- Quelle distance sépare alors le lutin de sa position de départ ?
- Pour revenir directement au départ en ligne droite, le lutin doit s'orienter dans la direction du départ puis avancer. Combien de pas doit-il faire ?

