

I. Se repérer sur un plan ou sur une carte

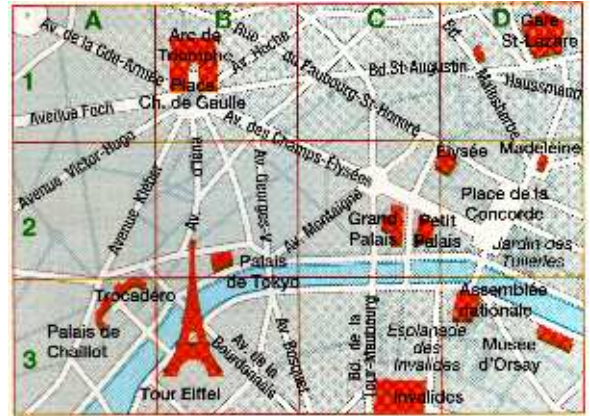
Définition

Un plan ou une carte est une représentation plane dans laquelle les proportions sont respectées.
Par convention, on se repère d'abord horizontalement avant de se repérer verticalement.

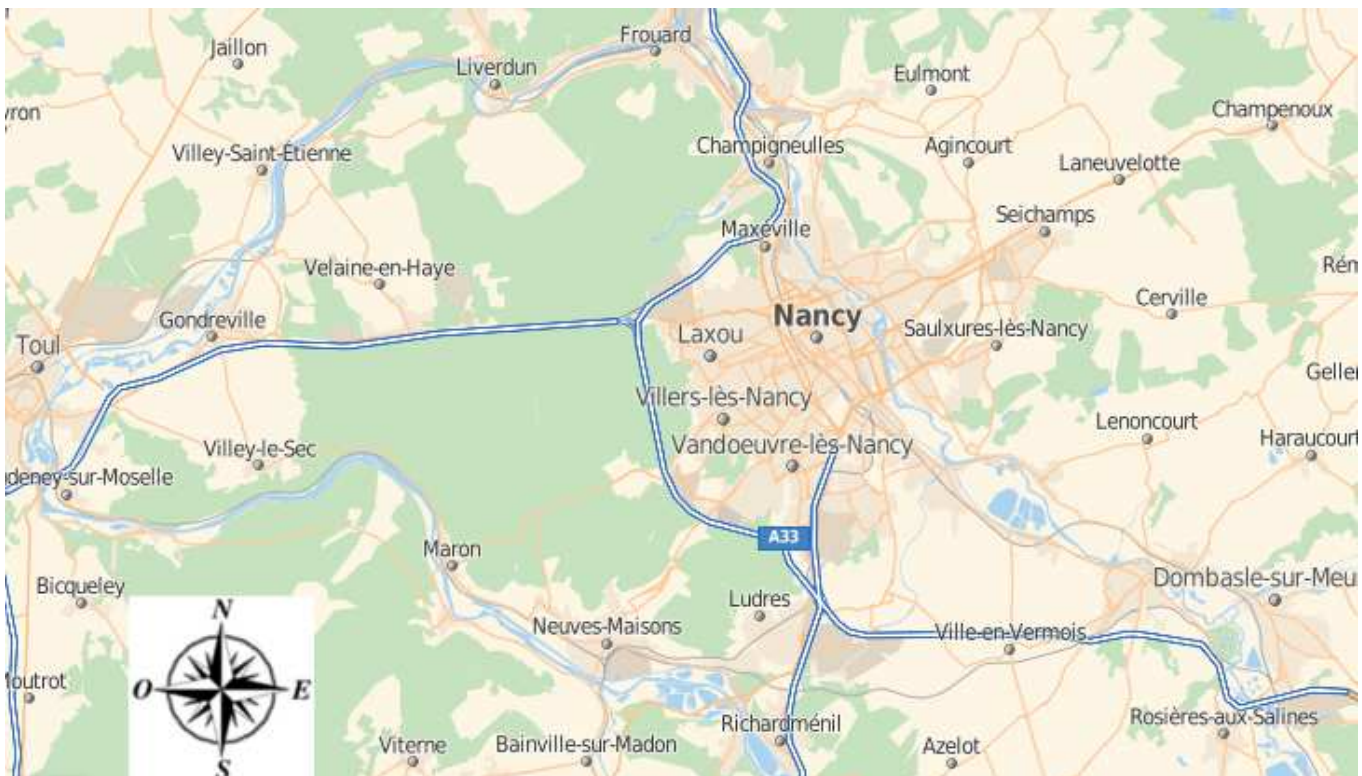
Exemple 1 : Se situer sur un plan grâce à des coordonnées sur un quadrillage

Complète :

1. La place Charles-de-Gaulle se situe dans la case ...
2. Le musée d'Orsay se situe dans la case
3. La gare qui se trouve dans la case D1 est la
4. La place qui se trouve dans la case D2 est la



Exemple 2 : Se situer sur un plan grâce à une rose des vents



Complète à l'aide de la rose des vents : Sur la carte des environs de Heillecourt,

1. Champigneules est situé au de Maxéville.
2. Ville-en-Vermois est situé au de Lenoncourt.
3. Agincourt est situé à de Champigneules.
4. Une ville située au nord-est de Laneuvelotte est

II. Se déplacer sur un plan ou sur une carte

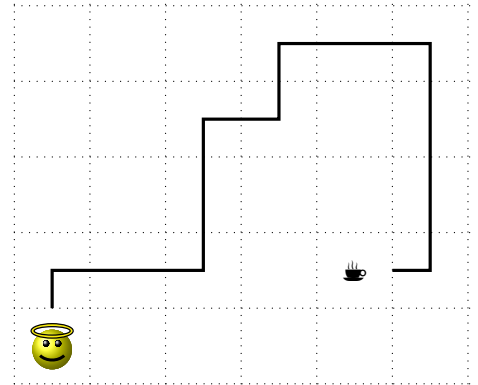
On a dessiné le parcours d'un ange parti à la recherche de sa tasse de café.

En utilisant les instructions *av...*, *td90* et *tg90*, écris un programme de calcul qui permet de suivre ce parcours sachant qu'une case représente 50 pas.

av25 -

.....

.....



III. Programmer les déplacements d'un personnage sur un écran

Quelques instructions utiles :

| Menu | Bloc d'instruction | Action réalisée |
|------------|------------------------------|--|
| Mouvement | avancer de 10 | Fait avancer le chat droit devant lui de 10 pixels. |
| | tourner ⤴ de 15 degrés | Fait tourner le chat d'un angle donné dans un sens donné. |
| | tourner ⤵ de 15 degrés | |
| Stylo | stylo en position d'écriture | Permet de voir la trace des déplacements du chat. |
| | effacer tout | Efface toutes les traces du chat. |
| Evènements | quand 🚩 cliqué | Permet de démarrer un programme uniquement si l'utilisateur clique sur 🚩. |
| | quand espace est cliqué | Permet de démarrer un programme uniquement si l'utilisateur clique sur la barre d'espace ou autre... |

Exemple :

Voici une copie d'écran du logiciel Scratch.
Dessine à main levée la figure correspondante.

