

I. Se repérer sur un plan ou sur une carte

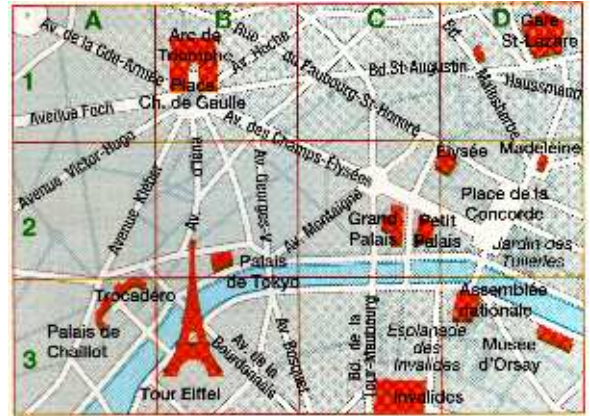
Définition

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.

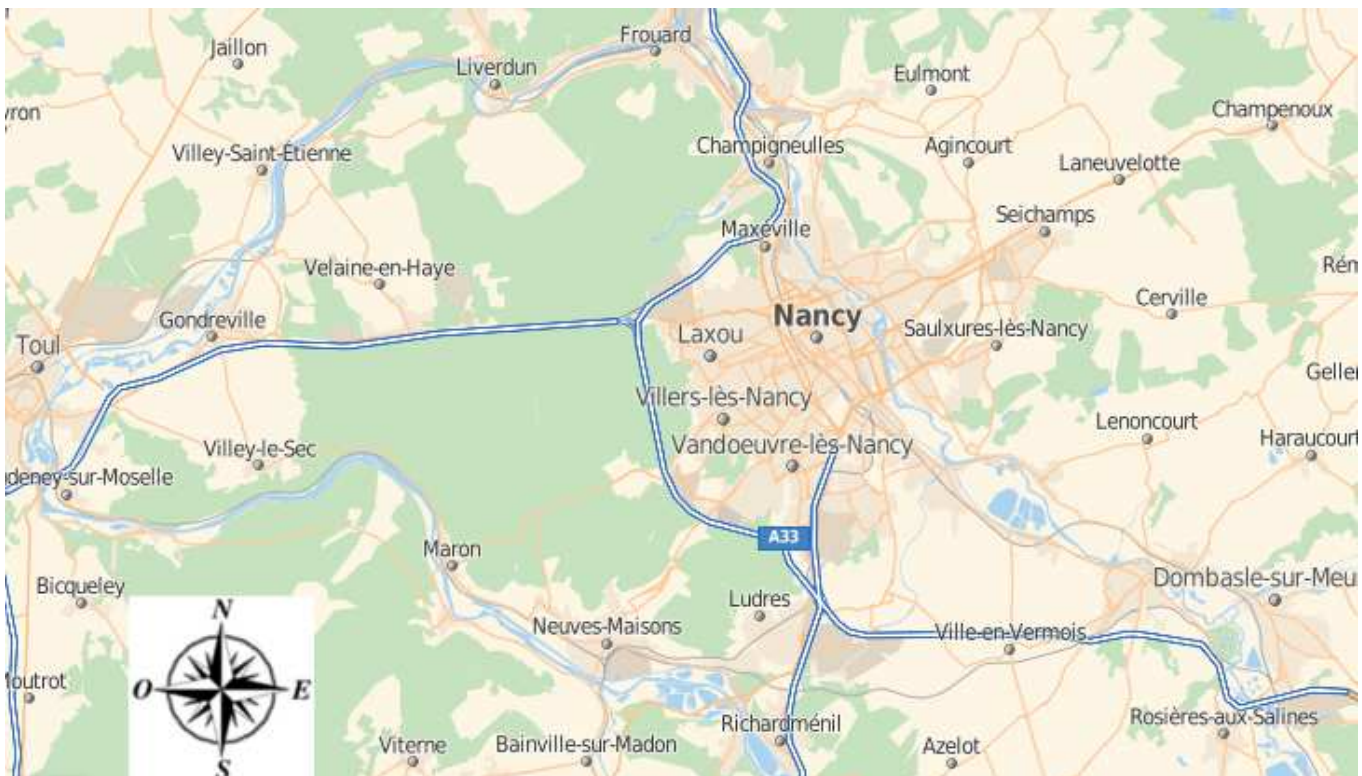
Exemple 1 : Se situer sur un plan grâce à des coordonnées sur un quadrillage

Complète :

1. La place Charles-de-Gaulle se situe dans la case **B1**.
2. Le musée d'Orsay se situe dans la case **D3**.
3. La gare qui se trouve dans la case D1 est la **Gare St-Lazare**.
4. La place qui se trouve dans la case D2 est la **Place de la Concorde**.



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,

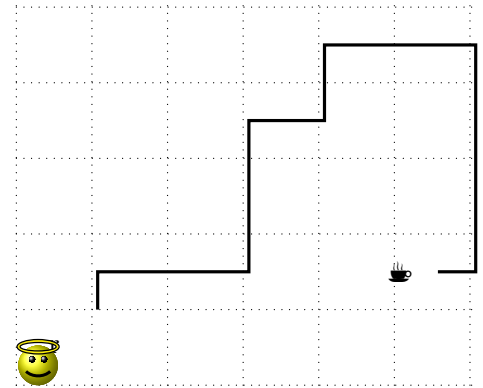
1. Champigneulle est situé au **nord** de Maxéville.
2. Ville-en-Vermois est situé au **sud-ouest** de Lenoncourt.
3. Agincourt est situé à **l'est** de Champigneulle.
4. Une ville située au nord-est de Laneuvelotte est **Champigneulle**.

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 - td90 - av100 - tg90 - av100 - td90 - av50 - tg90 - av50 - td90 -
av100 - td90 - av150 - td90 - 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.

