

1 DNB 2018 : Amérique du Nord

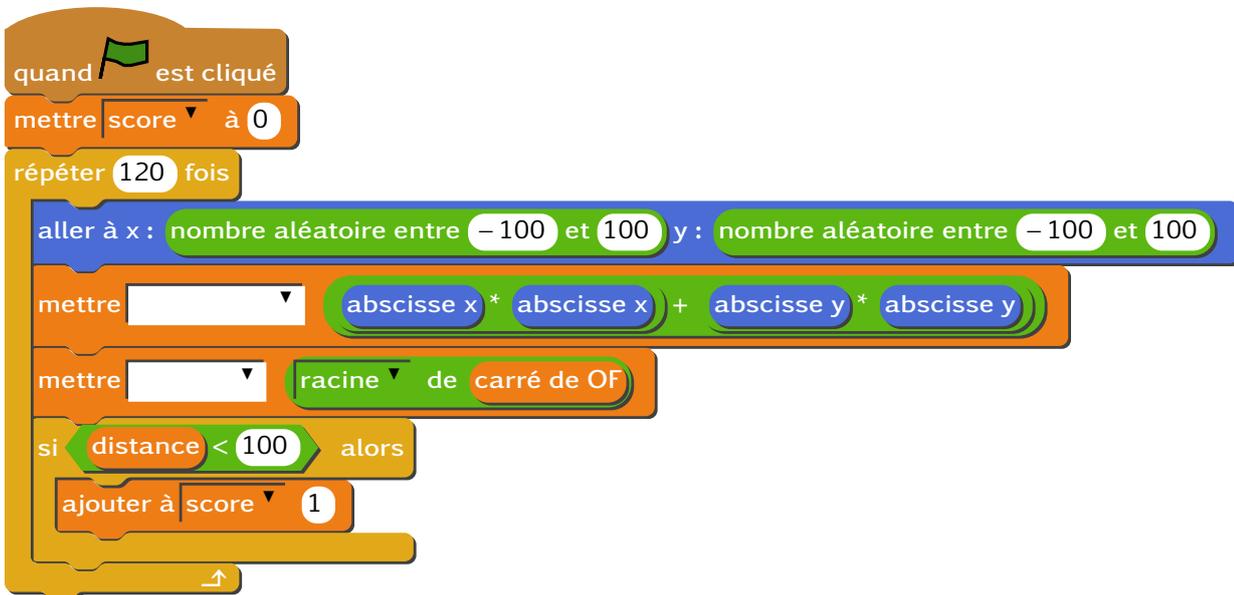
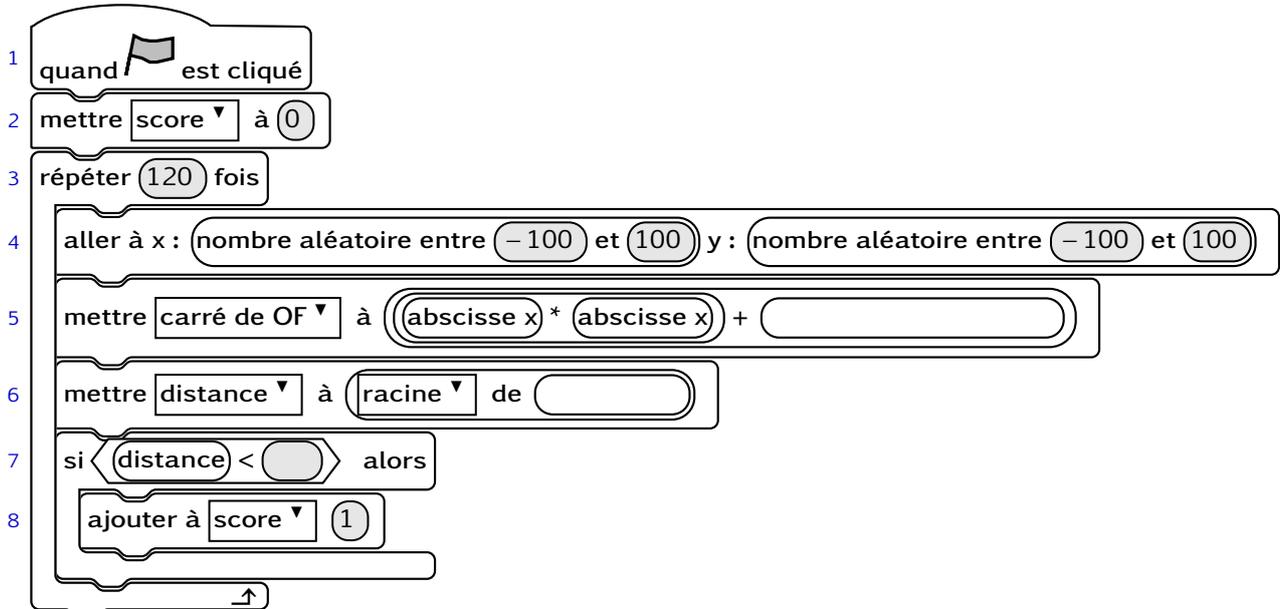
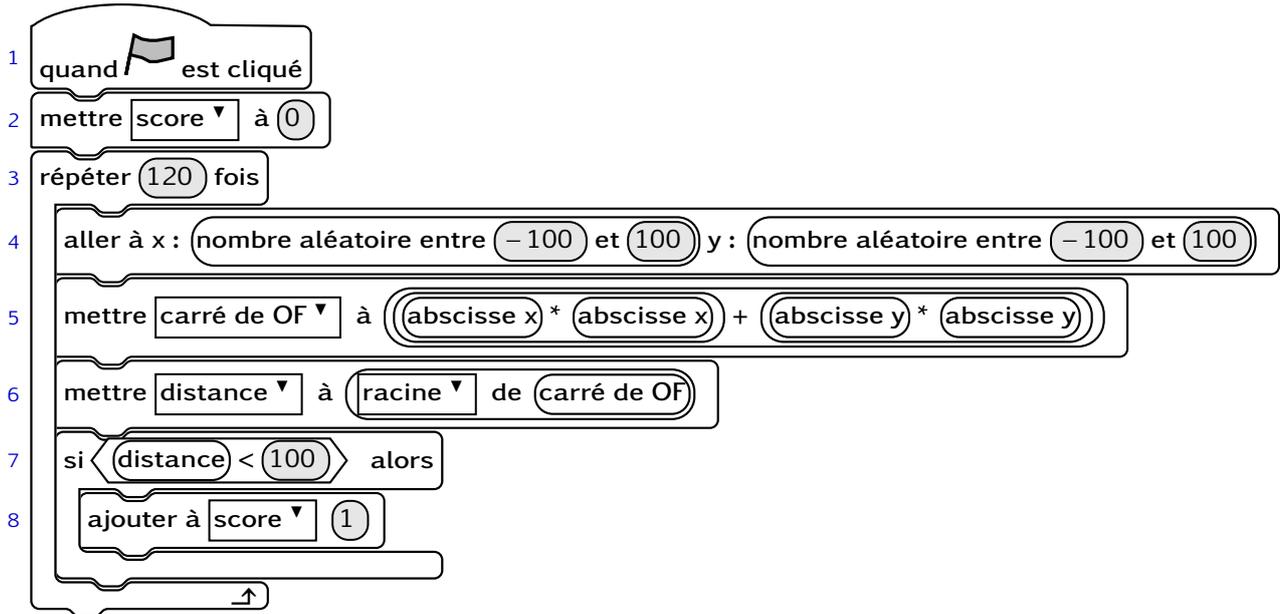
```
quand [drapeau] est cliqué
aller à x : -200 y : 0
s'orienter à 90
effacer tout
mettre la taille du stylo à 1
mettre côté à 40
répéter 4 fois
  carré
  avancer de côté
  ajouter à côté 20
```

- 1 définir carré
- 2 stylo en position d'écriture
- 3 répéter 4 fois
- 4 avancer de côté
- 5 tourner de 90 degrés
- 6 relever stylo

```
quand [drapeau] est cliqué
aller à x : -200 y : 0
s'orienter à 90
effacer tout
mettre la taille du stylo à 1
mettre côté à 40
répéter 4 fois
  carré
  avancer de côté
  ajouter à côté 20
```

- 1 définir carré
- 2 stylo en position d'écriture
- 3 répéter 4 fois
- 4 avancer de côté
- 5 tourner de 90 degrés
- 6 relever stylo

2 DNB 2018 : Pondichéry



3 Tests N. Poulain

```

1 quand [drapeau] est cliqué
2 effacer tout
3 stylo en position d'écriture
4 mettre l'effet [ ] 0
5 répéter (240) fois
6   répéter (4) fois
7     avancer de (var * 10)
8     si (2) (3) alors
9       tourner ↶ de ( ) degrés
10    tourner ↻ de (1.5) degrés
11    ajouter (1) à la couleur du stylo
12 relever le stylo
13

```

```

quand [drapeau] est cliqué
effacer tout
stylo en position d'écriture
mettre l'effet [ ] 0
répéter (240) fois
  répéter (4) fois
    avancer de (var * 10)
    si (2) (3) alors
      tourner ↶ de ( ) degrés
  tourner ↻ de (1.5) degrés
  ajouter (1) à la couleur du stylo
relever le stylo

```

```

20 quand [ ] st pressé

```

```

21 s'orienter à ( )

```

```

22 avancer de (var) (2)

```

4 Tests minipages, tableaux

```

20 quand [ ] st pressé

```

```

21 s'orienter à ( )

```

```

22 avancer de (var) (2)

```

```

quand [ ] st pressé
s'orienter à ( )
avancer de (var) (2)

```

```
quand [ ] ▼ st pressé
```

```
s'orienter à [ ]
```

```
avancer de (var) (2)
```

l'instruction `s'orienter à 90 ▼` signifie que...

```
quand [ ] ▼ st pressé
```

```
s'orienter à [ ]
```

```
dire je te vois!
```

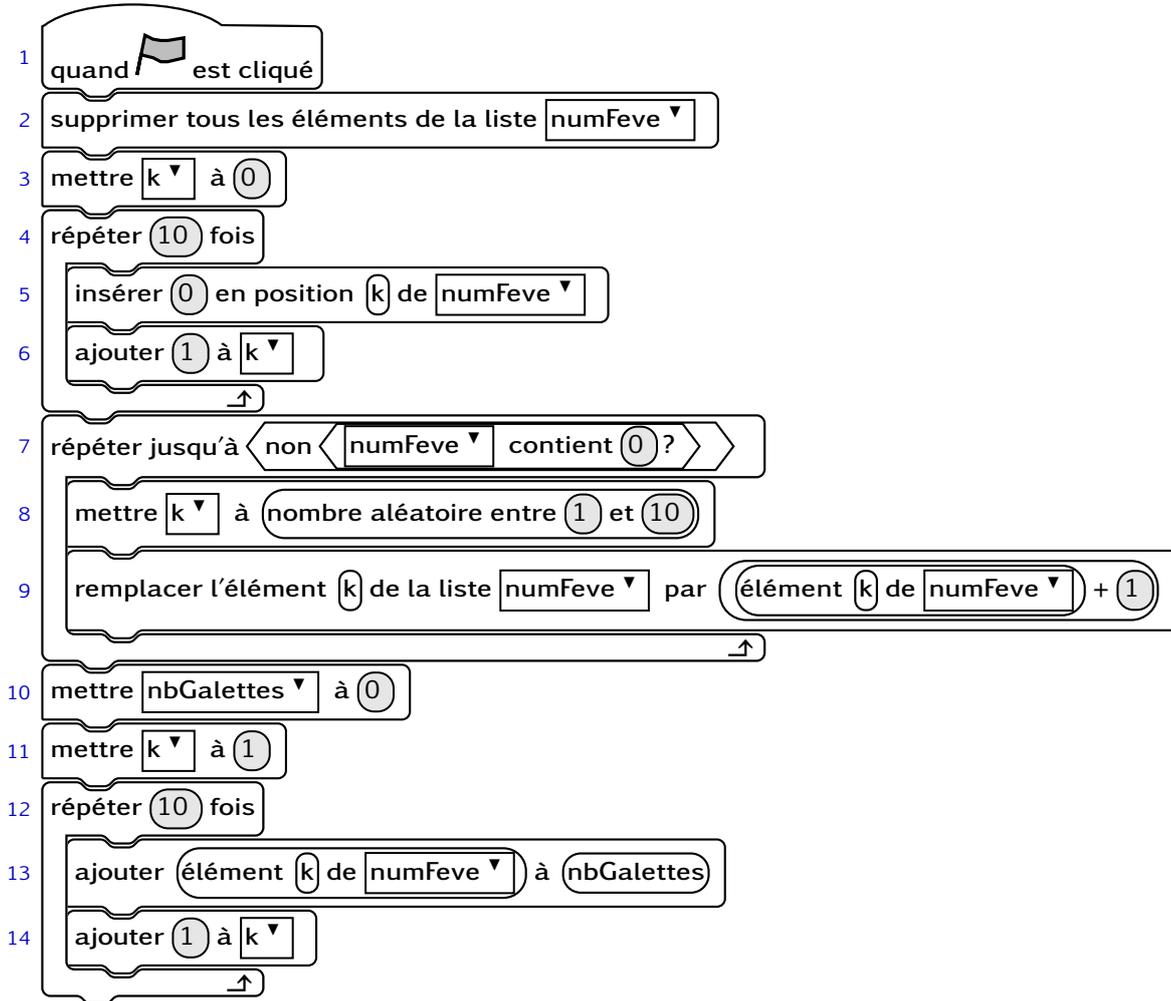
```
10 quand [ ] ▼ st pressé  
11 s'orienter à [ ]  
12 avancer de (var) (2)  
13 [ ]
```

```
Quand n'importe quoi ▼ est cliqué  
si balle ▼ touché? alors  
dire Je t'ai attrapé pendant (2) secondes  
Départ
```

5 Stages PAF

5.1 Fabophilie

Combien de galettes faut-il manger pour obtenir la collection de 10 fèves ?



5.2 Anniversaires

Probabilité d'avoir deux élèves qui ont la même date d'anniversaire (dans une classe de 30 élèves)

```
1 quand [drapeau] est cliqué
2 mettre message à "dates différentes"
3 mettre compteur à 1
4 supprimer l'élément tout de la liste dates_anniv
5 répéter jusqu'à (compteur > 30)
6   mettre jour à nombre aléatoire entre 1 et 365
7   si (dates_anniv contient jour?) alors
8     mettre message à "2 élèves ont la même date d'anniversaire"
9     stop tout
10  sinon
11    ajouter jour à dates_anniv
```

```
quand [drapeau] est cliqué
mettre message à "dates différentes"
mettre compteur à 1
supprimer l'élément tout de la liste dates_anniv
répéter jusqu'à (compteur > 30)
  mettre jour à nombre aléatoire entre 1 et 365
  si (dates_anniv contient jour?) alors
    mettre message à "2 élèves ont la même date d'anniversaire"
    stop tout
  sinon
    ajouter jour à dates_anniv
```