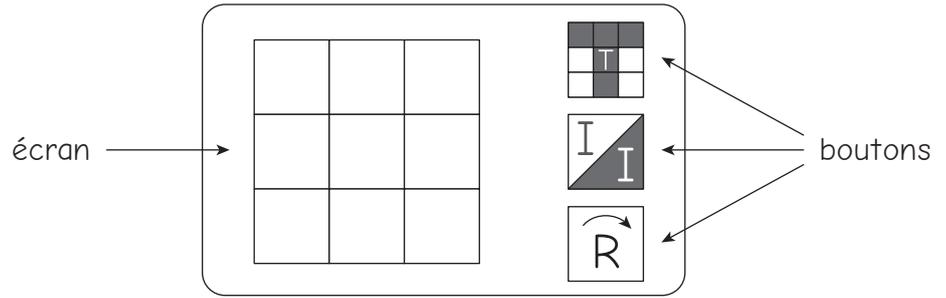
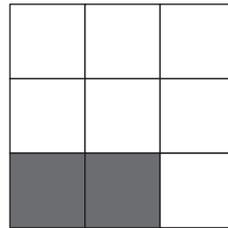


La machine à pixels (CE2)

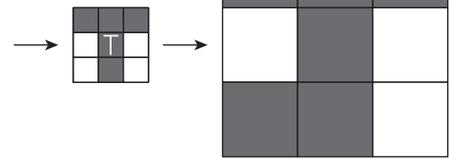
La machine à pixels possède un écran de 9 petits carrés qui peuvent être gris ou blancs, et possède 3 boutons.



Le bouton T colorie en gris cinq carrés qui forment un T sur l'écran. Si quelques-uns de ces carrés sont déjà noirs, elle les laisse en noir.



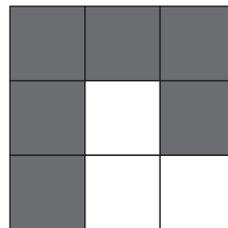
écran de départ



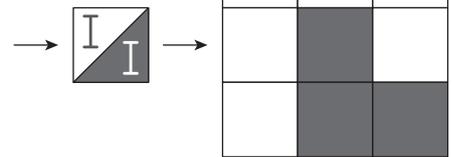
écran après l'appui sur la touche T



Le bouton I inverse les couleurs : les carrés qui étaient gris deviennent blancs et les carrés qui étaient blancs deviennent gris.



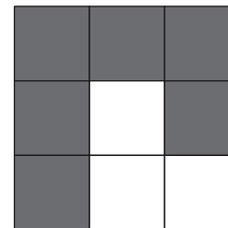
écran de départ



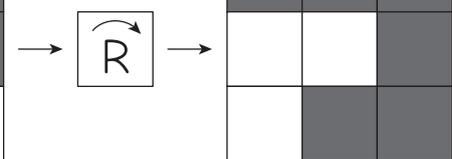
écran après l'appui sur la touche I



Le bouton R effectue une rotation : la figure à l'écran tourne d'un quart de tour dans le sens de aiguilles d'une montre.



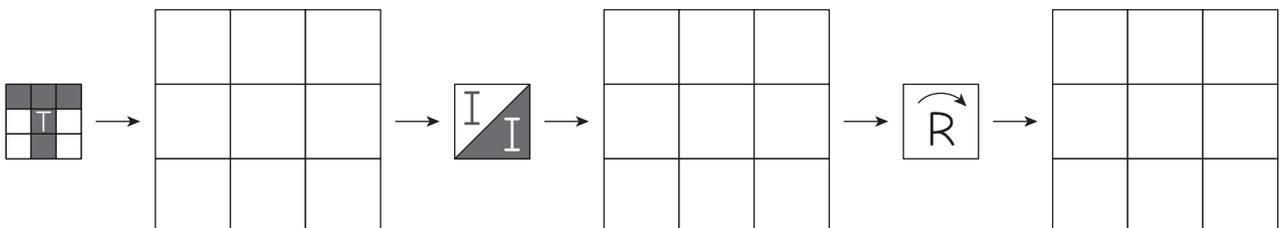
écran de départ



écran après l'appui sur la touche R



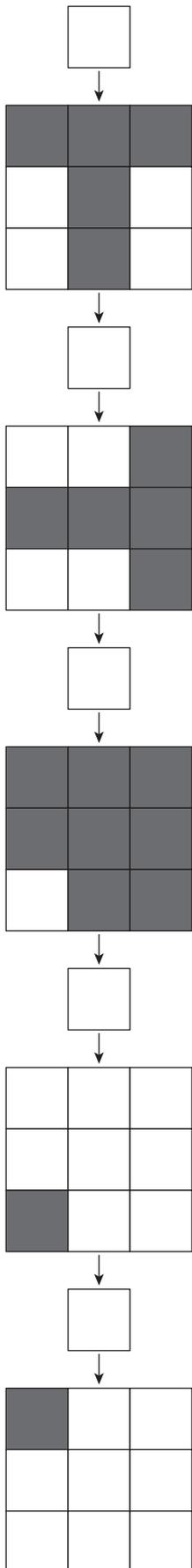
Quand on démarre la machine à pixels, tous les carrés sont blancs. Colorie les carrés pour représenter l'écran lorsqu'on appuie sur T, puis sur I, puis sur R.



La machine à pixels - suite (CE2)



Sur quels boutons a-t-on appuyé pour obtenir la succession d'écran ci-dessous ? Complète les boutons avec les lettres T, I ou R.



Sur quels boutons peut-on appuyer pour obtenir l'écran final ci-dessous ? Complète les boutons et colorie les écrans successifs. Tu n'es pas obligé d'utiliser toutes les étapes.

