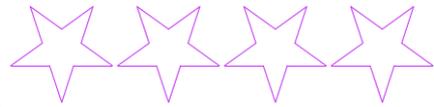




Etoile

D'après Brevet 2018



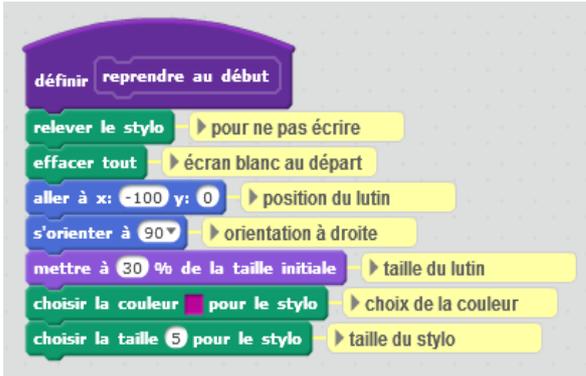
<http://juliette.hernando.free.fr>

D'après le DNB Asie, juin 2018

Création d'un bloc « reprendre au début »

Lorsqu'on va tracer une figure et relancer le programme plusieurs fois, les figures

précédemment tracées restent sur l'écran, le personnage a changé de place, il n'est plus dans la bonne direction,...



Crée un bloc « reprendre au début » qui nous permet de faire tous les réglages pour que ces problèmes disparaissent.

La position du lutin est à modifier en fonction de la construction à faire (on commence plus à gauche ou à droite, en haut ou en bas,...).

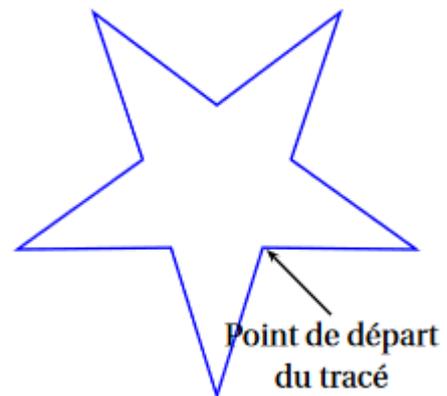


N'oublie pas de placer le bloc « reprendre au début », au début de chaque programme.

Création du premier programme

Arthur doit écrire un programme avec Scratch pour dessiner une étoile comme le dessin représenté ci-contre.

Il manque dans son programme le nombre de répétitions.



Recopie le programme d'Arthur, en rajoutant le bloc « reprendre au début ».

Indique le bon nombre de répétitions à faire.

Réduction de l'étoile

On souhaite réduire cette étoile pour obtenir une étoile dont le périmètre serait la moitié, quand la touche « espace » est pressée.

Modifie ton script en modifiant les valeurs nécessaires pour obtenir cette nouvelle étoile.

Indication : N'oublie pas d'insérer le bloc « reprendre au début »

Le lutin dit à la fin du programme : « Le périmètre de cette étoile est égal à » pendant 2 secondes.

Script pour la frise

On va maintenant tracer les images de cette étoile (la réduction) par des translations de successives quand une autre touche est pressée (par exemple la touche « a »).

Modifie l'emplacement du lutin pour faire en sorte que la frise comporte au moins quatre étoiles et trouve le nombre de « pas » nécessaires entre deux étoiles.

