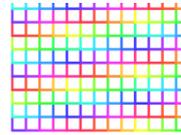




## Pavage (1)



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

Le but de cette fiche est de réaliser un premier pavage avec des carrés.

### Nom des variables

nature	nom	rôle
variable	pas	Elle permettra de changer la position de départ de l'ordonnée. Elle prendra comme valeur 0 au départ puis on lui ajoutera 30 à chaque nouvelle frise

### Bloc «carré»

Définis un bloc « carré » qui permet de construire un carré de côté 30 pas de la couleur de ton choix.

### Premières translations

On va maintenant tracer les images de ce carré par des translations successives quand le drapeau vert est cliqué.

Pense à bien programmer le début de ton programme pour le stylo (on peut lui donner 5 comme taille), puis fais une boucle en utilisant le bloc « carré » qui permet d'obtenir une frise comme ceci.

Ton lutin démarrera au point de coordonnées : (-220 ; -120)



### Pour repartir au bon endroit...

On veut rajouter une frise « au-dessus » de celle-ci donc en partant du point de coordonnées (-220, -120 + 30).

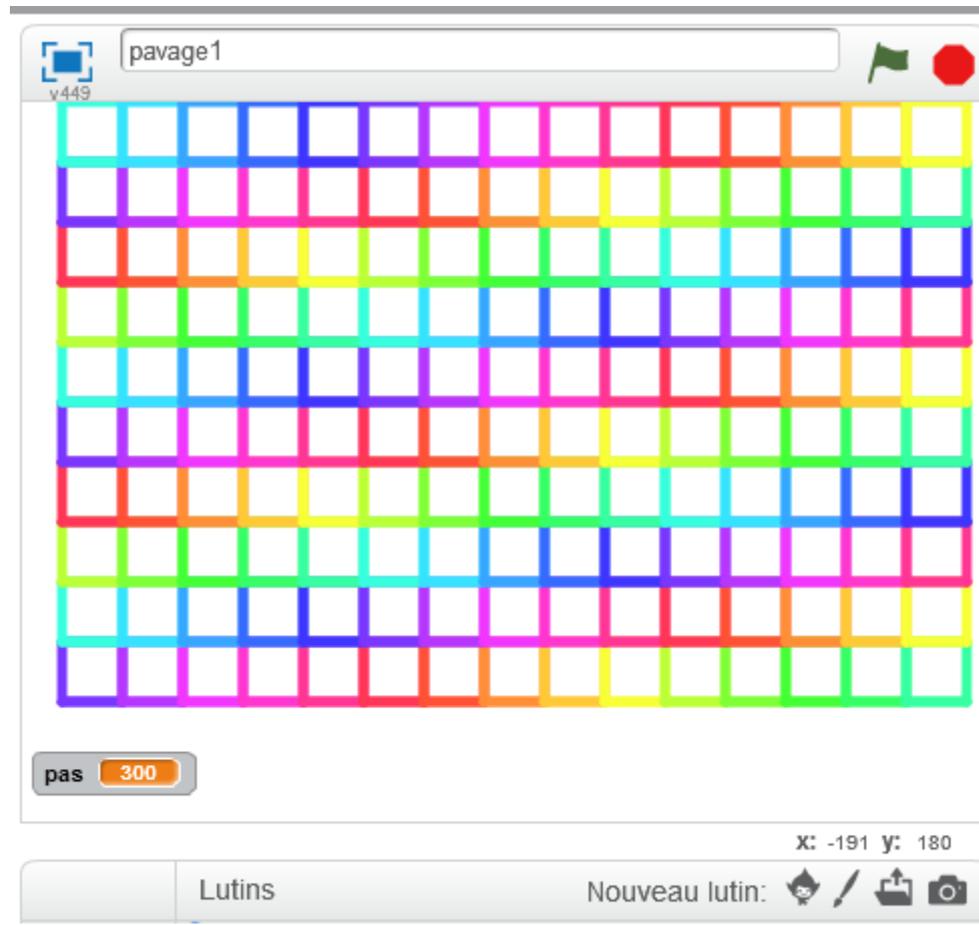
Complète ton programme pour obtenir ceci :



Pense à relever ton stylo quand tu vas au point de départ !

## Boucle

Répète maintenant 10 fois la frise, en utilisant la variable « pas », qui te permet, à chaque nouvelle frise, de « monter » y de 30. N'oublie pas de t'orienter vers la droite à chaque boucle.





## Aide logiciel

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

<b>Aller à un endroit de l'écran</b>		Dans « mouvement » et s'aider de l'affichage en bas à droite pour lire les coordonnées
<b>Abaisser le stylo</b>		Aller dans « Stylo » et choisir la brique « stylo en position d'écriture ».
<b>Effectuer un quart de tour</b>		Aller dans « Mouvements », choisir la brique « tourner de ... degrés » et choisir 90.
<b>Répéter 10 fois</b>		Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter 10 fois » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.
<b>Effacer tout</b>		Aller dans « stylo ».