



## Rectangle à la demande !

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



Le but de ce programme est de construire un rectangle dont la longueur et la largeur sont choisies par le joueur au début du programme.

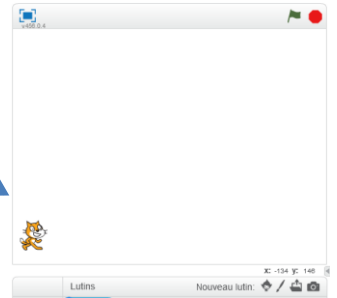
### Création d'un bloc « reprendre au début »

Tu peux te reporter à une fiche précédente pour lire les explications.

Tu placeras le lutin en bas à gauche de l'écran au début du programme.

### Création des variables

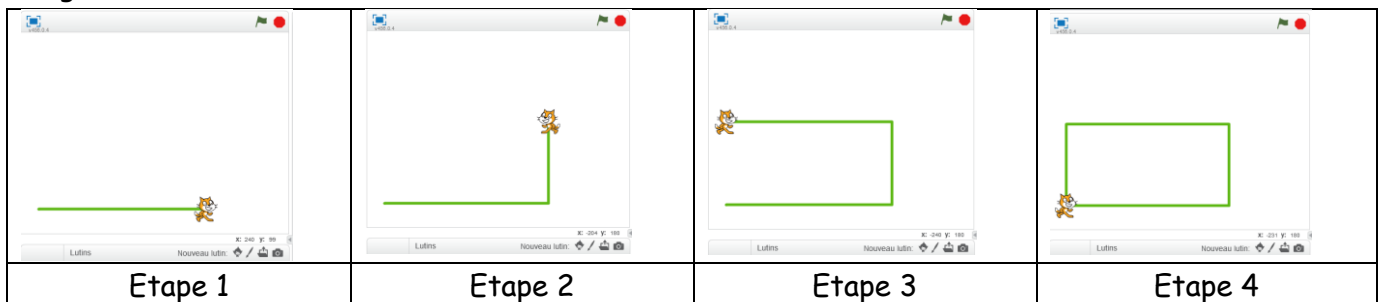
Crée deux variables que tu pourras appeler « longueur » et « largeur ».



### Création d'un bloc « rectangle »

Crée un bloc « rectangle » qui te permet de construire un rectangle en fonction de la largeur et de la longueur choisies par le joueur. Tu utiliseras aussi une boucle répéter.

On veut que la construction se fasse dans l'ordre des images ci-dessous (en commençant par la longueur):



### Création du programme

1. Le programme commence quand le drapeau vert est cliqué.
2. On demande au joueur de choisir la longueur et la largeur du rectangle.
3. On trace le rectangle correspondant aux dimensions données en utilisant le bloc « rectangle ».

### Pour aller plus loin...

On veut éviter que la construction sorte de l'écran et on évitera ainsi les bugs de programme. Pour cela, il faut que l'utilisateur donne une longueur et une largeur comprises entre deux nombres que tu trouveras en t'inspirant de la fiche précédente.