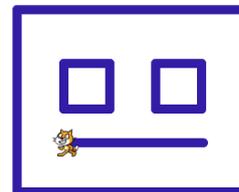




Tête de robot

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



Un programme de Erwan 5E.

Création d'un bloc « reprendre au début »



Lorsqu'on va tracer une figure et relancer le programme plusieurs fois, les précédents tracés 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 correspond à la place du premier œil.

Création d'un bloc « Yeux »

Construis un bloc qui permet de tracer un carré de côté 50 en partant du sommet en haut à gauche.

Création d'un bloc « tête »

Construis un bloc qui permet de tracer un rectangle de longueur 250 et de largeur 200.

On commence par le sommet en haut à gauche et on trace vers la droite la longueur en premier.

Création d'un bloc « Bouche »

Construis un bloc qui permet de tracer un segment de 150 vers la gauche.

Programme principal

1. On commence quand le drapeau vert est cliqué.
2. On place le bloc reprendre au début.
3. Place le bloc « Yeux » pour tracer l'œil gauche.
4. Relève le stylo, avance de 100 et remet le stylo en position d'écriture.
5. Place à nouveau le bloc « yeux », pour tracer l'œil droit.
6. Relève le stylo, puis rends-toi à la position (-140 ; 120) et oriente-toi vers la droite.
7. Remets le stylo en position d'écriture et place le bloc « tête ».
8. Relève le stylo et va à la position (63 ; -26).
9. Remets le stylo en position d'écriture et place le bloc bouche.

