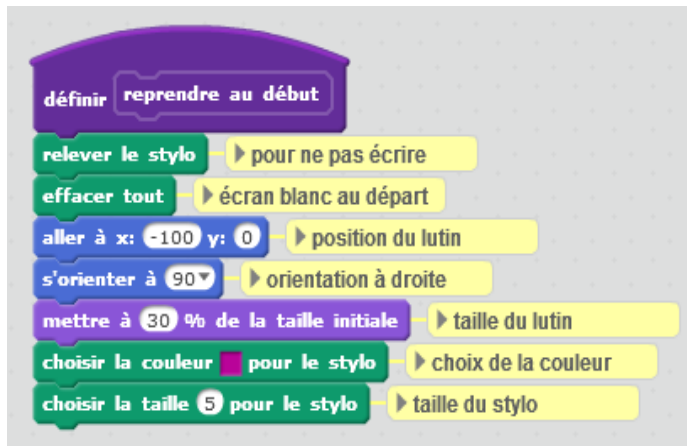




Le but de cette fiche est d'introduire la notion de blocs et de tracer différentes figures. Puis, de perfectionner les programmes en utilisant éventuellement boucles et variables.

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

Lorsqu'on va tracer une figure et relancer le programme plusieurs fois, les figures précédents tracés restent sur l'écran, le personnage a changé de place, il n'est plus dans la bonne direction,...

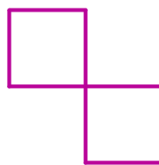


Crée un bloc « reprendre au début » qui nous permet de faire tous les réglages pour que ces problèmes disparaissent.

*La position du lutin est à modifier à chaque programme.*

### Premier tracé :

1. Trace la figure ci-contre.
2. Simplifie si besoin le programme.



### Deuxième tracé :

1. Trace la figure ci-contre.
2. Simplifie si besoin le programme.



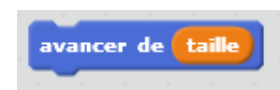
### Troisième tracé :

1. Trace la figure ci-contre.
2. Simplifie si besoin le programme.



Pour aller plus loin : nous allons essayer de simplifier le programme de la troisième figure. Nous allons créer une variable qui représentera la hauteur du bâton.

1. Mettre la taille du bâton à 30 au début du programme.
2. On peut faire avancer le lutin à l'aide de la variable créée.
3. On pense à augmenter la taille du bâton avant de dessiner le bâton suivant.





## Aide logiciel

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

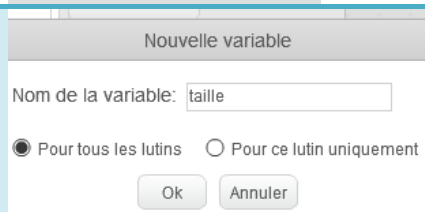
### Créer un bloc



Aller dans « Ajouter des blocs ». Créer un nouveau bloc et écrire le nouveau.

N'oubliez pas d'appeler le bloc au début du programme !

### Créer une variable



Aller dans « Données » et créer une variable.

*Merci à Anne Juigné !*