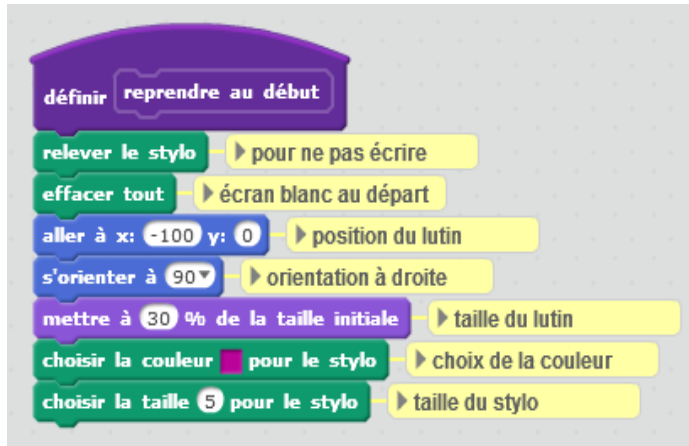




On veut que le lutin construise un losange.

### 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.

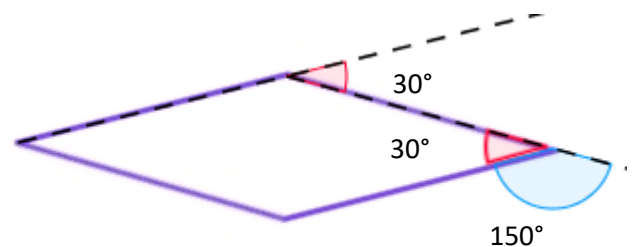
*La position du lutin est à modifier en fonction de la construction à faire (on commence plus à gauche ou à droite, en haut ou en bas,...).*

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



### Construction d'un losange:

1. Commence un programme qui se lance quand le drapeau vert est cliqué.
2. Abaisse le stylo.
3. Construis le losange ci-contre de côté 100 pas.





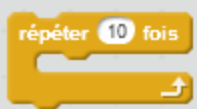




### Variante

Le lutin demande l'angle choisi au départ.  
Il trace le losange avec cet angle.



## Aide logiciel

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

Abaisser le stylo		Aller dans « Stylo » et choisir la brique « stylo en position d'écriture ».
Effectuer un quart de tour		Aller dans «Mouvements », choisir la brique « tourner de ... degrés» et choisir 90.
Répéter 10 fois		Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter 10 fois » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.
Attendre 10s		Aller dans « Contrôle ».
Effacer tout		Aller dans « stylo ».
Placer le lutin en haut à gauche de l'écran		Aller dans « Mouvement », choisir « aller à x =... y =... » et modifier les coordonnées.
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 !