



Première partie

Place ton lutin sur un point précis (on peut prendre le point de coordonnées $(0 ; 0)$) au début de ton programme qu'on appellera O dans le texte. Cache le lutin.

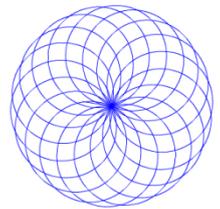
Trace un cercle.

Trace l'image de ce cercle par une rotation de centre O d'angle 20° .

Vérifie ton programme.

Deuxième partie

Répète suffisamment de fois (à toi de trouver !) ce programme pour que le lutin trace une rosace formée par les cercles.

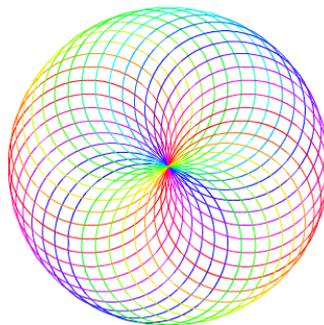


Troisième partie

Modifie le programme précédent pour que le lutin demande :

« Quel est l'angle de rotation voulu ? », le script exécute alors une rosace qui correspond à cet angle de rotation.

Réfléchis au nombre de répétitions à faire.





Aide logiciel

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

Abaissier 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.