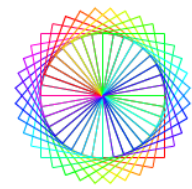




Rotation d'un carré

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



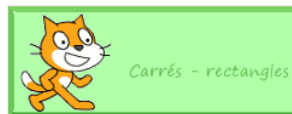
Bloc « reprendre au début »

Crée un bloc pour effacer les précédents tracés, choisir la position du personnage, l'orienter vers la droite, ...

Choisis 2 pour la taille du crayon.

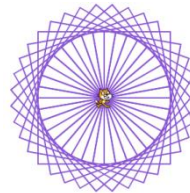
Bloc carré

Place ton lutin sur un point précis au début de ton programme qu'on appellera O dans le texte. Trace un carré avec la longueur de ton choix, en revenant à la position initiale à la fin du tracé. Tu peux utiliser comme aide la fiche :



Rotation

Trace l'image de ce carré par une rotation de centre O d'angle 10° , en utilisant la brique :

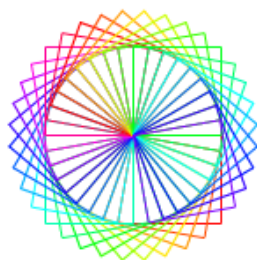


Vérifie ton programme.

Boucle

Répète suffisamment de fois ce programme pour que le lutin trace une rosace formée par les rectangles.

Finalement cache ton personnage et ajoute 10 à la couleur du stylo après chaque rotation.



Variante

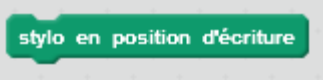


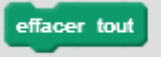

Modifie ton programme pour que l'on puisse choisir au départ le côté du carré.



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.