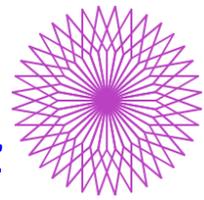




## Rotation d'un losange

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



N'oublie pas de faire le bloc « reprendre au début » !

### Bloc losange

Place ton lutin sur un point précis au début de ton programme qu'on appellera O dans le texte. Trace un losange avec les longueurs et l'angle 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 losange par une rotation de centre O d'angle  $10^\circ$ , en utilisant la brique :



Vérifie ton programme.

### Boucle

Répète suffisamment de fois ce programme pour que le lutin trace une rosace formée par les losanges. Tu pourras aussi cacher ton personnage.

Tu peux t'aider de la fiche :

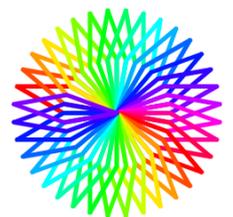


### Variante

Modifie ton programme pour que l'on puisse choisir au départ l'angle du losange.

Tu peux aussi demander l'angle de rotation.

Tu pourras aussi changer les couleurs au fur et à mesure de la construction.

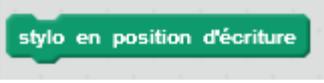
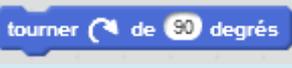
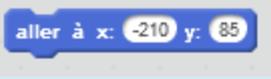




## Aide logiciel

<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.