



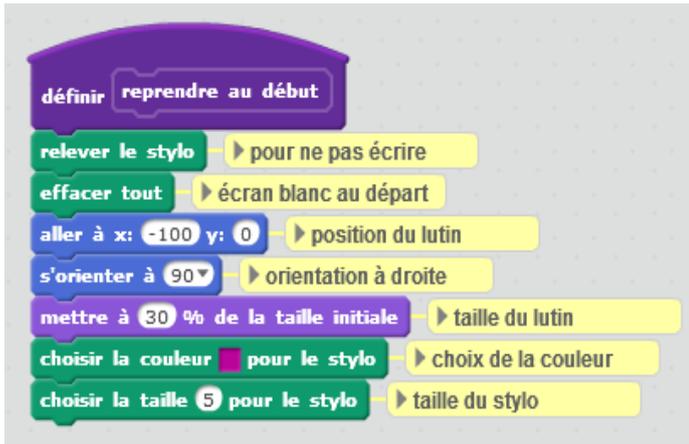
Déplacements et tracés de figures

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

On veut que le lutin construise des figures en se déplaçant.

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 carré :

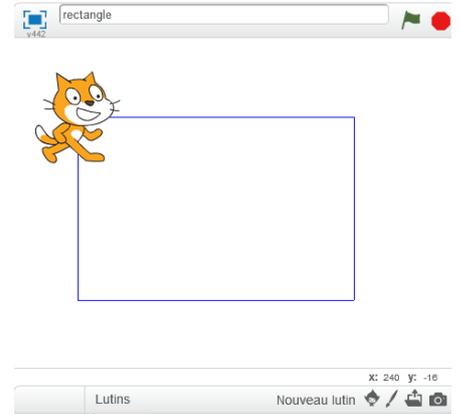
1. Commence un programme qui se lance quand le drapeau vert est cliqué.
2. Abaisse le stylo.
3. Fais avancer le personnage de 200 pas.
4. Tourne de 90 degrés dans le bon sens.
5. Attends 1s.
6. Répète les instructions 3-4-5 quatre fois.
7. Faire attendre le personnage 10 secondes.
8. Effacer tout.

Lance le programme  et vérifie qu'il fonctionne correctement.

Construction d'un rectangle :

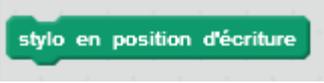
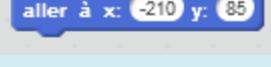
1. Place le lutin en haut à gauche de l'écran.
2. Fais un programme pour que le lutin construise un rectangle de 300 pas sur 200 pas.

Lance le programme  et vérifie qu'il fonctionne correctement.



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.
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 !