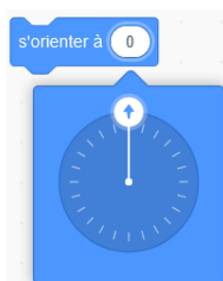
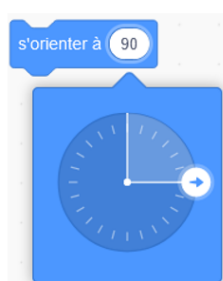


I) S'orienter

Si on n'indique rien dans un programme au lutin il partira toujours vers la droite au début (par défaut).
Pour être sûr que le lutin parte dans la bonne direction au début il faut l'**orienter** correctement.



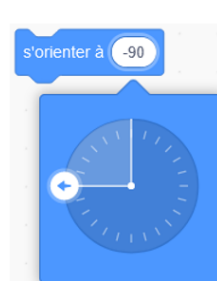
S'orienter vers le haut
0°



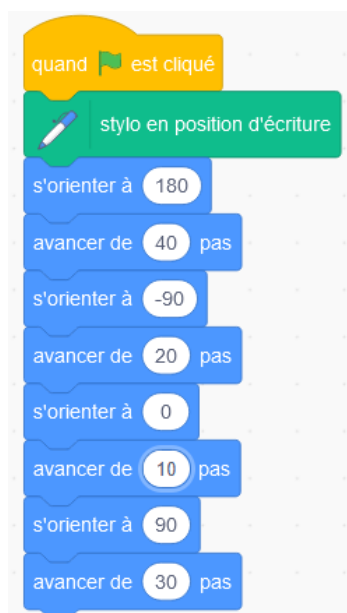
S'orienter vers la droite
90°



S'orienter vers le bas
180°



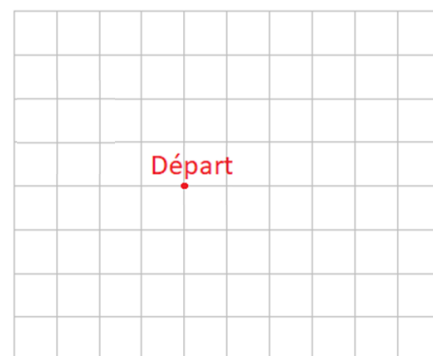
S'orienter vers la gauche
- 90°



SANS T'AIDER DE L'ORDINATEUR, **trace** le chemin obtenu lorsqu'on exécute le programme ci-contre.

Un côté de carré correspond à 10 pas.

○ Appelle le professeur pour qu'il vérifie.



II) Boucle



1) **Complète** le programme de droite pour qu'il trace le même chemin que celui de gauche.

Pour t'aider **entoure** sur le programme de gauche la partie répétée plusieurs fois.

Cette partie est répétée fois.

2) **Construis** et **exécute** le programme de droite.

La figure obtenue est un régulier.

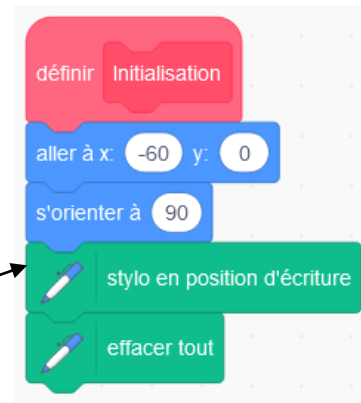
○ Appelle le professeur pour qu'il vérifie puis supprime.

III) Bloc

Dans Scratch les blocs sont des sous-programmes (script) qui peuvent être réutilisés.

- 1) Dans Mes Blocs **clique** sur  et nomme le bloc « Initialisation »
- Construis** le bloc Initialisation comme ci-contre.

Cette instruction permet de s'orienter vers

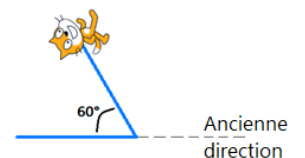


- 2) **Crée** un bloc nommé « Carré » et un bloc nommé « Triangle ».

Complète les deux blocs ci-dessous afin de tracer les figures correspondantes:

Carré de côté 30 pas	Triangle équilatéral de côté 30 pas

Aide : Fiche SCRATCH n°1



- Appelle le professeur pour qu'il vérifie.

- 3) SANS T'AIDER DE L'ORDINATEUR **relie** chaque tracé au programme correspondant

