



Carré et rectangle

<http://helene.pelle.free.fr>

Avant de commencer à programmer

Création d'un bloc « reprendre au début »



Lorsqu'on va tracer une figure et relancer le programme plusieurs fois, les figures précédents tracés restent sur l'écran, le personnage a changé de place, il n'est plus dans la bonne direction,...

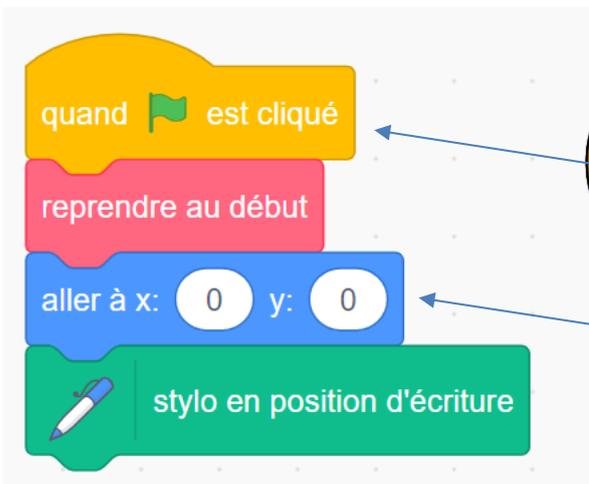
Crée un bloc « reprendre au début » qui nous permet de faire tous les réglages pour que ces problèmes disparaissent.

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,...).



Pour cela on utilise la brique :

N'oublie pas de placer le bloc « reprendre au début », au début de chaque programme.



Chaque programme doit débiter de cette manière.

Tu changeras l'évènement pour chaque nouveau programme

Place le lutin au bon endroit avant de mettre cette brique

Tu peux maintenant commencer à programmer tes figures !

Construction d'un carré :

Le lutin trace un carré de côté 100 pas.

Construction d'un rectangle :

Change l'évènement. Par exemple



quand la touche espace ▼ est pressée

Le lutin trace un rectangle de 300 pas sur 200 pas.