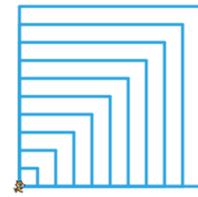


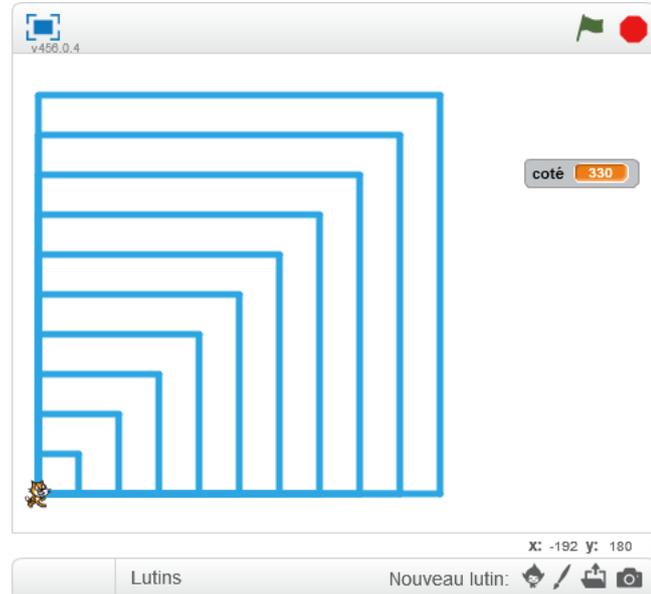


# Carrés emboîtés

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



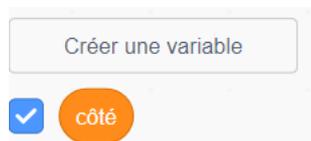
Le but de ce programme est la figure suivante avec un minimum de lignes de codes :



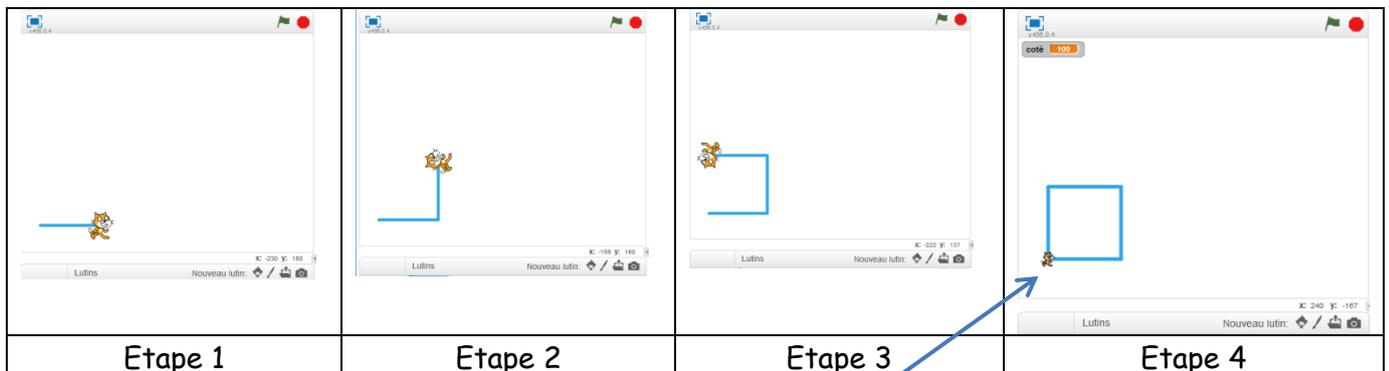
## Crée un bloc « carré »

Reprends cette fiche :

Crée un bloc carré qui a pour côté une variable « côté » comme dans la fiche.



Pour programmer la suite du bloc, on veut que le personnage trace des carrés de la façon suivante :

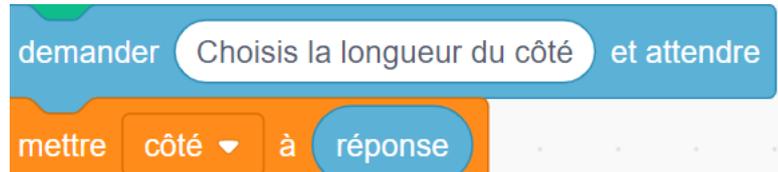


Vérifie que le personnage est bien orienté vers la droite à la fin de l'étape 4.

## Création du programme

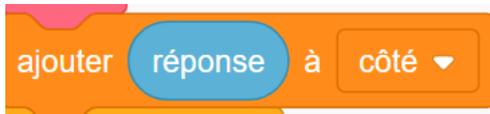
Le lutin demande « choisis une longueur de côté inférieure ou égale à 30 ».

Mets la variable « côté » à la valeur de la réponse comme ceci :



Ensuite il répète 10 fois :

- Le bloc carré
- Ajouter la valeur donnée à la variable « côté' » comme ceci :



Vérifie ton programme avec plusieurs variables