



Frise carrés



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



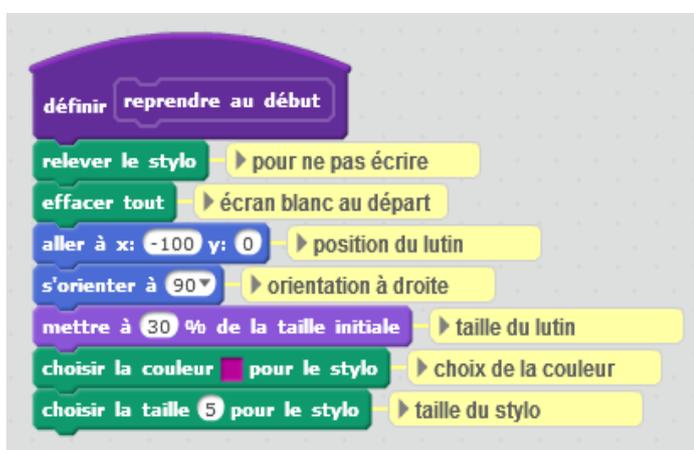
Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Le but de cette fiche est de réaliser une première frise avec des carrés.

On commencera par faire le bloc « reprendre au début »

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,...).

Ton lutin démarrera au point de coordonnées : (-220 ; -120)

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



Bloc «carré»

Définis un bloc « carré » qui permet de construire un carré de côté 30 pas de la couleur

de ton choix. Tu peux t'aider de la fiche

Carré et Rectangle

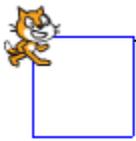
<http://helene.pelle.free.fr>



Premières translations

On va maintenant tracer les images de ce carré par des translations successives quand le drapeau vert est cliqué.

1. Abaisse ton stylo en position d'écriture.
2. Insère ton bloc « carré ». Vérifie qu'il fonctionne.
- 3.



Le lutin doit retracer un carré en partant de ce sommet.
Il doit donc avancer de 30 pas pour refaire le bloc « carré ».

1. Avance de 30 pas. Vérifie que le lutin est au bon endroit.



2. Puis répète le bloc et le mouvement « avance de 30 pas » 12 fois.

Tu peux changer la couleur de ton stylo à chaque carré si tu le souhaites : dans ce cas là, insère la brique le permettant dans ta boucle « répéter ».



Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Aller à un endroit de l'écran		Dans « mouvement » et s'aider de l'affichage en bas à droite pour lire les coordonnées
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.
Effacer tout		Aller dans « stylo ».