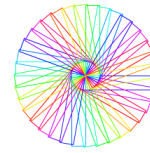




Rotation d'un rectangle

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



N'oublie pas de faire le bloc « reprendre au début » !

Bloc rectangle

Place ton lutin sur un point précis au début de ton programme qu'on appellera O dans le texte. Trace un rectangle de la longueur et de la largeur de ton choix, en revenant à la position initiale à la fin du tracé.

Tu peux utiliser comme aide la fiche :

Carré et Rectangle
<http://helene.pelle.free.fr>



Rotation

Trace l'image de ce rectangle par une rotation de centre O d'angle 10° , en utilisant la brique :



Vérifie ton programme.

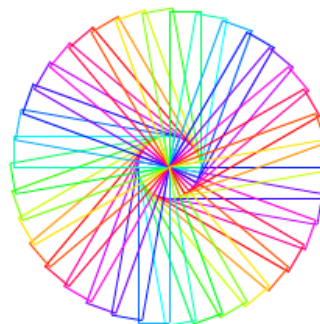
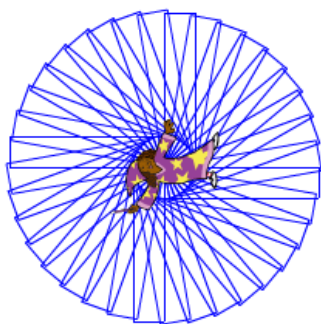
Boucle

Répète suffisamment de fois ce programme pour que le lutin trace une rosace formée par les rectangles. Tu pourras aussi cacher ton personnage.

Rosace



Tu pourras t'aider de la fiche : <http://helene.pelle.free.fr>



Variante

Modifie ton programme pour que l'on puisse choisir au départ la longueur et la largeur de ton rectangle.


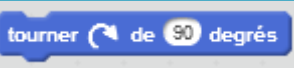
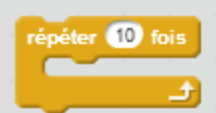



Tu pourras aussi changer les couleurs au fur et à mesure de la construction.



Aide logiciel

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



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.
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.