



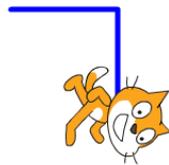
Premiers pas

Connecte toi sur Scratch avec ton identifiant. Pour chaque activité, il faudra penser à « créer » un nouveau projet et à l'enregistrer (« sauvegarder maintenant ») en lui donnant un nom.



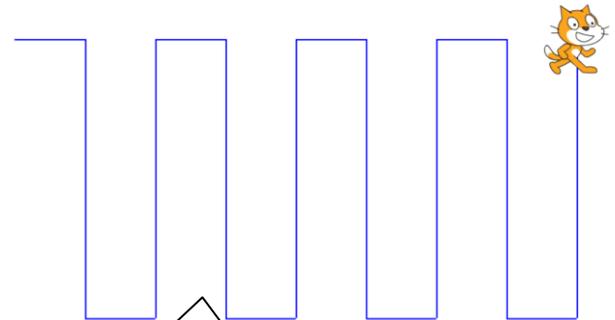
Projet 1 : Angle droit

Recopie ce petit programme et lance-le en cliquant sur le drapeau vert qui donne le départ de l'exécution du programme. N'oublie pas d'attraper ton Lutin et de le placer au bon endroit avant de lancer le programme.



Projet 2 : Créneaux

Crée un nouveau projet et construis un programme qui permette au lutin de tracer les créneaux ci-contre. Enregistre ton programme sous le nom de Créneaux.

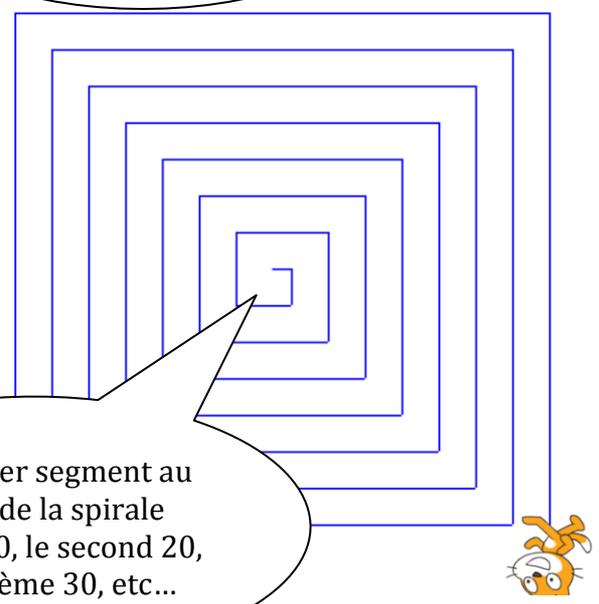


Réduis la longueur de ton programme en utilisant une boucle

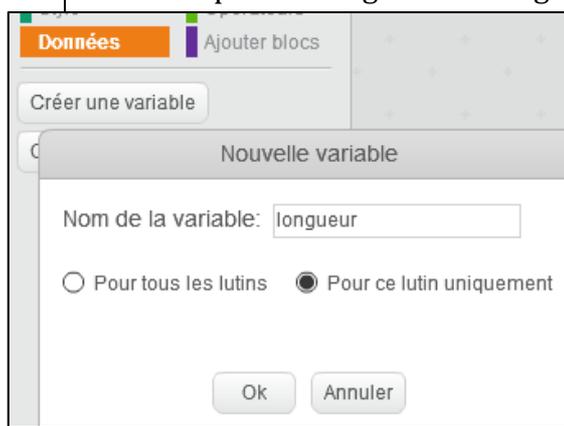
Les petits segments mesurent 50 et les grands 200.

Projet 3 : Spirale

Crée un nouveau projet et construis un programme qui permette au lutin de tracer la spirale ci-contre. Enregistre ton programme sous le nom de Spirale.



Réduis la longueur de ton programme en utilisant une boucle et en créant une variable pour la longueur des segments.



Le premier segment au centre de la spirale mesure 10, le second 20, le troisième 30, etc...