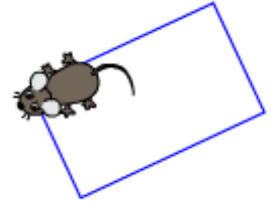


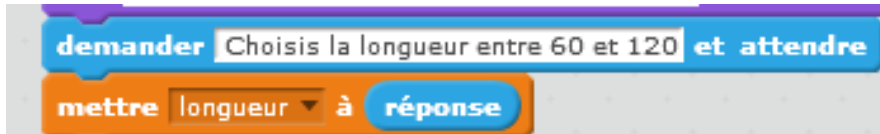
### Avec le logiciel Scratch : fiche n°3

1. Créer un programme qui fasse tracer un rectangle de 40 sur 60 au "lutin".



Enregistrer le sous le nom *fiche3ex1*

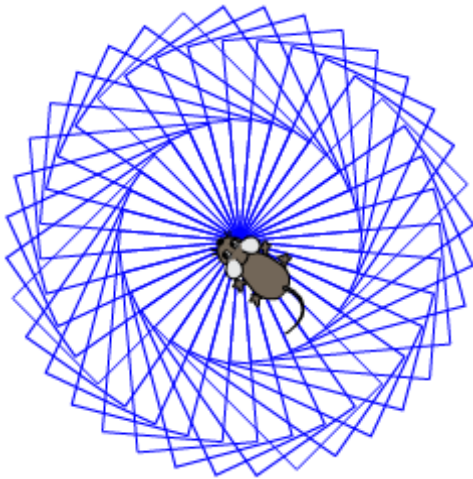
2. Créer une variable "longueur" ( données puis créer une variable ) puis avec ce genre d'instruction :



modifier le programme du 1) pour que l'on choisisse la longueur du rectangle

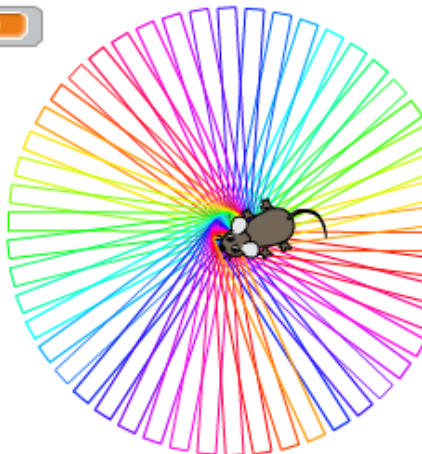
Enregistrer le sous le nom *fiche3ex2*

3. Compléter le programme pour obtenir une rosace :



Enregistrer le sous le nom *fiche3ex3*

4. Créer une rosace avec des changements de couleurs



on peut jouer sur la couleur avec :

ajouter 10 à couleur du stylo

