

Avec le logiciel Scratch : fiche n°6

Pavage

Exercice 1

On veut créer un script qui trace cette frise :



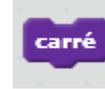
On commence en haut à gauche, au point de coordonnées (-180 ; 120)

On va créer un "bloc" qui trace un carré :

- Ajouter bloc
- Créer un bloc
- On obtient ceci :
- On complète le bloc pour obtenir un carré de 30 de côté.



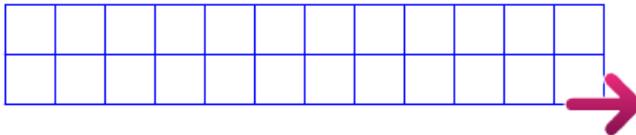
On crée un script qui va "appeler" ce bloc :



Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche6ex1.

Exercice 2

On veut "doubler" la frise :

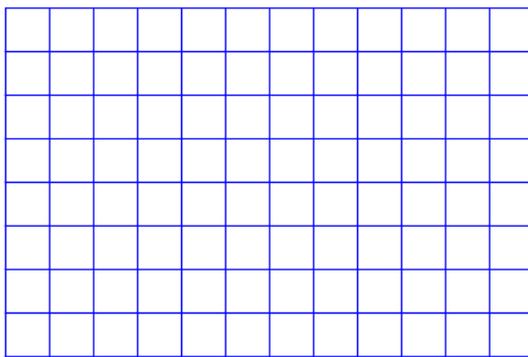


Compléter le script précédent, attention il faut redémarrer au point (-180 ;).

Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche6ex2.

Exercice 3

On veut obtenir ce pavage :



Créer une variable "ordonnée"

Mettre cette variable à 120.

Imbriquer la boucle précédente dans une autre boucle :



Il faut penser à faire descendre le lutin entre deux frises :



Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche6ex3.

Pour aller plus loin : modifier le script pour jouer avec le crayon, les couleurs ...

