

# Programmer avec Scratch : Tracer des figures géométriques

Vidéo à voir : « Tracé d'un carré, utilisation d'une boucle »

## OBJECTIF DE LA SÉANCE :

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis-crayon proposés ci-dessous.



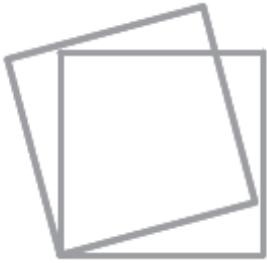

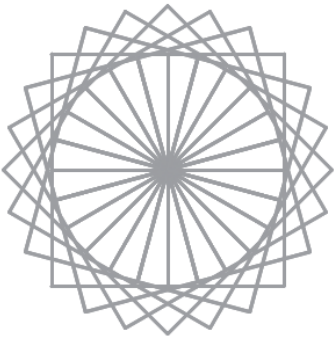
Pour chaque défi :

- Ouvre le fichier (défi 1.sb2 ...).
- Complète le programme proposé.
- Sauvegarde ton fichier.

## DÉFIS CRAYON

Pour chaque défi, une figure grise est déjà présente en arrière-plan. Le programme est initié. Tu dois compléter le programme en choisissant les bonnes instructions afin de faire reproduire au lutin la figure proposée.

Tu essaieras d'utiliser le moins d'instructions possible, sans supprimer le bloc « Réinitialiser ».

<p><b>DÉFI 1</b></p>  <p>200 pixels</p>	<p><b>DÉFI 2</b></p>  <p>50 pixels</p>	<p><b>DÉFI 3</b></p>  <p>100 pixels</p>
<p><b>DÉFI 4</b></p> 	<p><b>DÉFI 5</b></p> 	<p><b>SUPER DÉFI</b></p> 