

Atelier 11 – Étape 2 - Tracer des figures géométriques avec Scratch

L'objectif est de réaliser avec le logiciel Scratch, les défis-crayon proposés ci-dessous.


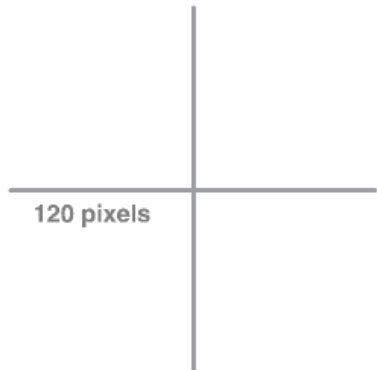
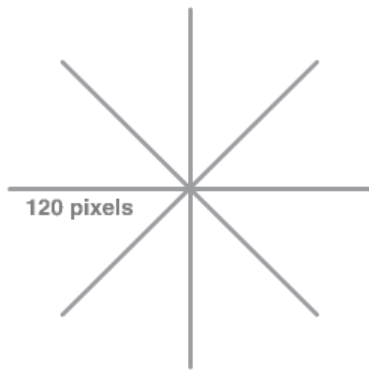
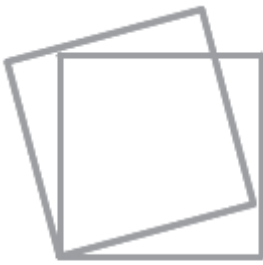

Pour chaque défi :

- Ouvrir le fichier donné (**défi 1 élève.sb2**).
- Compléter le programme proposé.
- Sauvegarder le fichier (**défi 1-nom.sb2**).

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>Défi 1 Fichier élève</p>  <p>200 pixels</p>	<p>Défi 2 Fichier élève</p>  <p>120 pixels</p>	<p>Défi 3 Fichier élève</p>  <p>120 pixels</p>
<p>Défi 4 Fichier élève</p>  <p>100 pixels</p>	<p>Défi 5 Fichier élève</p> 	<p>Défi 6 Fichier élève</p> 