

Coordonnées x, y

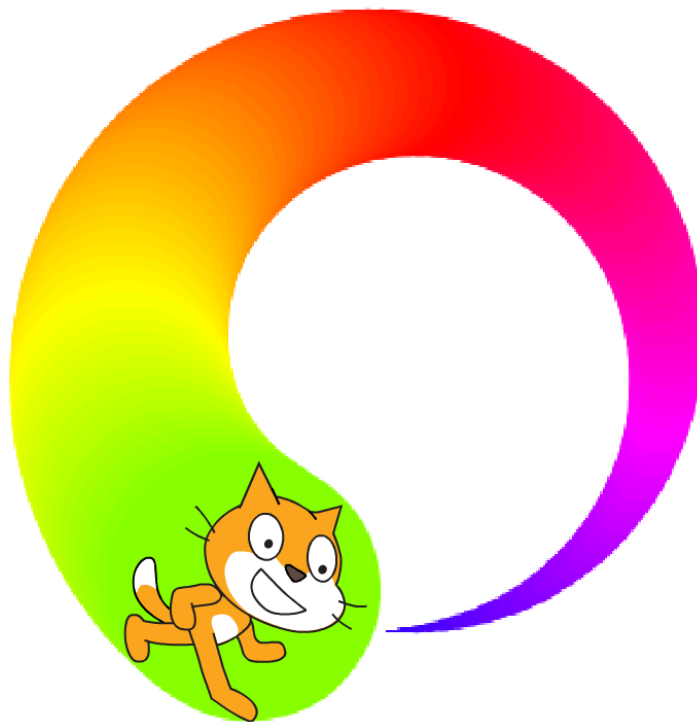
Vidéo ■ Coordonnées x, y - Activité 1

Vidéo ■ Coordonnées x, y - Activité 2

Vidéo ■ Coordonnées x, y - Activité 3

Activité 1.

Essaie de reproduire la spirale suivante.



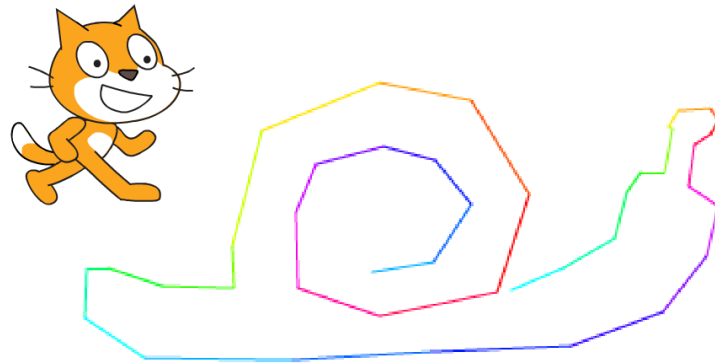
Au départ la taille du stylo est 1. Fais une boucle dans laquelle à chaque étape :

- Scratch avance de 6 pas,
- puis tourne de 3 degrés vers la gauche,
- puis ajoute 1 à la taille du stylo,
- puis ajoute 1 à la couleur du stylo.

Trouve une bonne position x, y de départ afin que la spirale tienne entièrement dans l'écran.

Activité 2.

Tu vas programmer ton premier logiciel de dessin.



Pour cela, construis une boucle qui répète indéfiniment :

- aller au pointeur de la souris,
- afficher l'abscisse x pendant 1 seconde,
- afficher l'ordonnée y pendant 1 seconde.

Essaie de dessiner un escargot, une maison, une fusée...

Blocs utiles.

- Aller à « pointeur de la souris »
- Dire « abscisse x » pendant 1 seconde

Bonus.

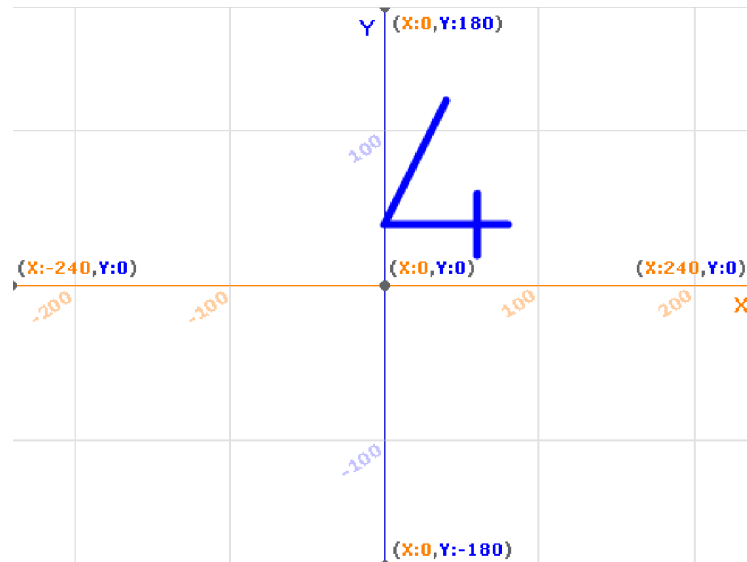
- Change de couleur à chaque segment.
- Affiche x et y en même temps.

Activité 3.

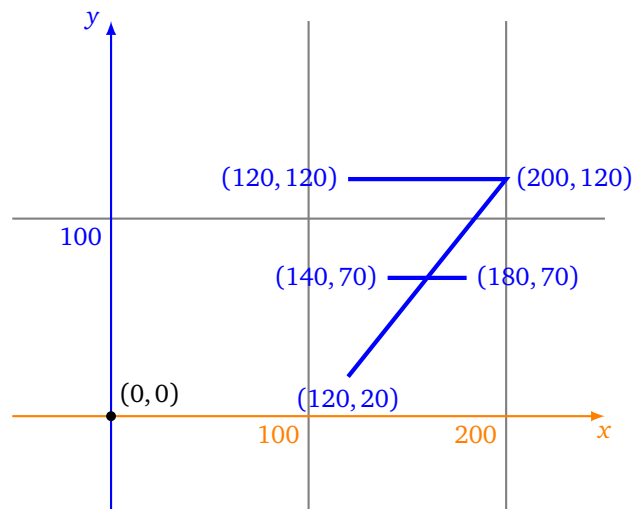
Choisis comme arrière-plan la grille de coordonnées.

1. Trace le chiffre « 4 » en suivant les instructions suivantes :

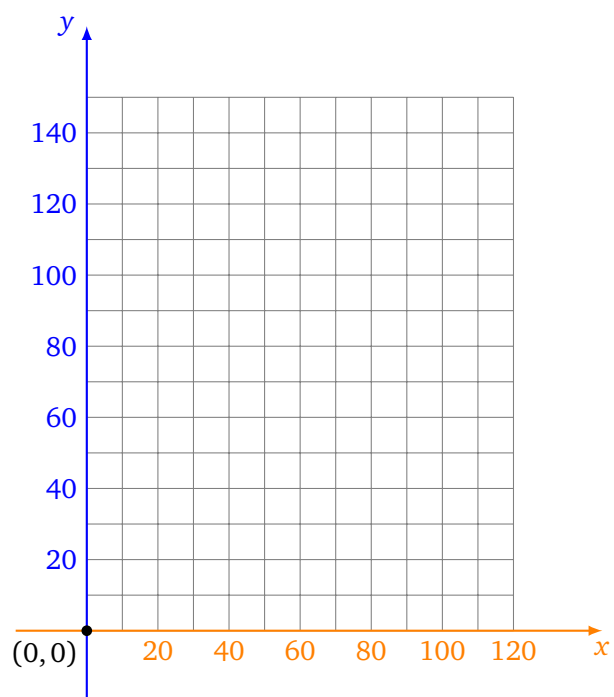
- relever le stylo,
- aller à $x = 40, y = 120$,
- stylo en position d'écriture,
- aller à $x = 0, y = 40$,
- aller à $x = 80, y = 40$,
- relever le stylo,
- aller à $x = 60, y = 20$,
- stylo en position d'écriture,
- aller à $x = 60, y = 60$.



2. Trace le chiffre « 7 » en t'aidant des coordonnées (x, y) des sommets proposés dans le dessin suivant :



3. Dessine la première lettre de ton prénom en majuscule sur la grille ci-dessous.



4. Programme Scratch afin qu'il dessine ton initiale.