

# Répéter

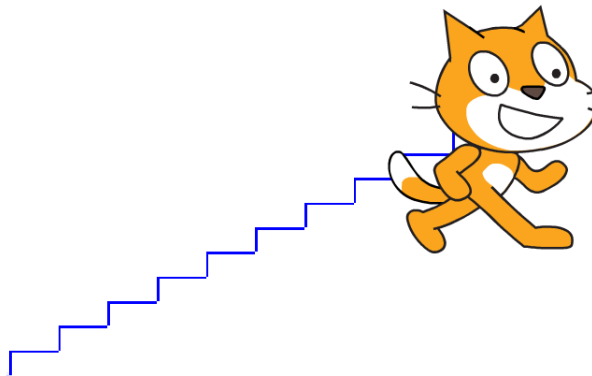
Vidéo ■ Répéter - Activité 1

Vidéo ■ Répéter - Activité 2

Vidéo ■ Répéter - Activité 3

## Activité 1.

Trace un escalier, comme sur cette figure. À chaque marche, Scratch monte de 10 puis avance de 20.



## Blocs utiles.

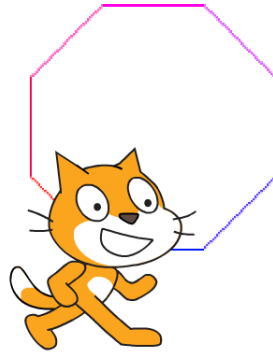
- Le bloc le plus utile sera le bloc répéter 10 fois. Toutes les instructions placées à l'intérieur de ce bloc seront répétées 10 fois.



- Autres blocs déjà vus : s'orienter à 0° (vers le haut), s'orienter à 90° (vers la droite)... Et aussi aller à  $x = 0$ ,  $y = 0$ , effacer tout, stylo en position d'écriture, attendre 1 seconde...

## Activité 2.

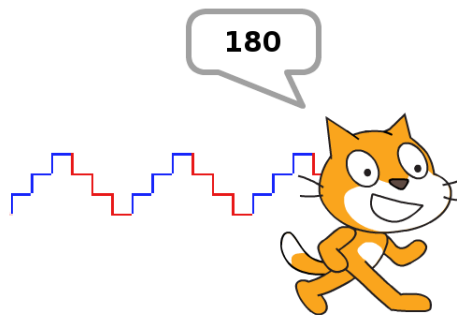
Trace un polygone comme sur la figure suivante. Change de couleur à chaque côté.

**Blocs utiles.**

- Tourner à gauche de 45 degrés
- Ajouter 10 à la couleur du stylo

**Activité 3.**

Trace des escaliers comme sur la figure.



- On répète trois fois : le chat monte de 10 puis avance de 10 (escalier bleu).
- On répète trois fois : le chat descend de 10 puis avance de 10 (escalier rouge).
- On répète ces deux opérations trois fois.
- De plus, tu peux changer la couleur du trait et afficher la valeur de l'abscisse  $x$  de Scratch lorsqu'il s'arrête.