

NOM - Prénom :

Scratch – Fiche 2 : Découverte des mouvements à l'aide de tracés de figures.

Exercice 1 :



- a) Scratchy désire tracer un carré de 100 pas de côté.

On utilisera les menus suivants : *Evènement* puis *Stylo* et enfin *Mouvement*.

- b) A la fin du tracé, on souhaite déplacer Scratchy afin de laisser apparent tout le carré.

Modifier le script précédent en conséquence.

Attention aucun autre tracé ne doit se faire lors du déplacement.

On utilisera les menus suivants : *Stylo* puis *Mouvement*.

- c) Scratchy désire faire une pause de 1 seconde à chaque sommet du carré.

Modifier le script précédent en conséquence.

On utilisera le menu : *Contrôle*.

- d) Compléter le tableau suivant :

Instructions utilisées	Dans le menu	Pourquoi faire ?
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Exercice 2 :



Scratchy désire tracer un triangle équilatéral de 100 pas de côté, en faisant une pause de 1 seconde à chaque sommet.

A la fin du tracé, penser à déplacer Scratchy afin de laisser apparent tout le triangle équilatéral.

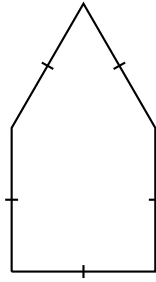
Si vous avez utilisé des instructions nouvelles, notez-les dans le tableau ci-dessous.

Instructions utilisées	Dans le menu	Pourquoi faire ?
.....
.....

Exercice 3 :



Scratchy désire tracer la figure suivante, en faisant une pause de 1 seconde à chaque sommet.



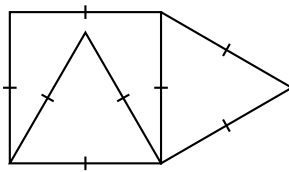
Chaque côté de la figure mesure 100 pas.

A la fin du tracé, penser à déplacer Scratchy afin de laisser apparent toute la figure.

Exercice 4 :



a) Scratchy désire tracer la figure suivante, en faisant une pause de 1 seconde à chaque sommet.



Chaque côté de la figure mesure 100 pas.

A la fin du tracé, penser à déplacer Scratchy afin de laisser apparent toute la figure.

b) Après que Scratchy se soit déplacé, lui faire dire « Trop facile ! » pendant 4 secondes.
On utilisera le menu *Apparence*.

Investissement



Organisation

