

4 Construire des rectangles Niveau 1

1. Programmer un algorithme permettant de tracer un rectangle de longueur 100 et de largeur 80, puis enregistrer ce programme.
2. Modifier le programme en faisant dire au chat : « Je vais tracer un rectangle... » avant qu'il ne commence.



Tu peux ici mettre une temporisation :
attendre 1 secondes
pour voir le lutin tracer chaque segment.

Aide

Utiliser l'instruction **dire Hello! pendant 2 secondes**

3. Améliorer le programme en masquant le chat une fois que le rectangle est tracé.

Aide

Utiliser les instructions **cacher** et **montrer**

4. Améliorer le programme en traçant chaque côté du rectangle d'une couleur différente.

Aide

Utiliser l'instruction **choisir la couleur pour le stylo** ou **mettre la couleur du stylo à 0**

5 Les signes opératoires Niveau 2

1. Programmer un algorithme permettant de dessiner le signe d'addition ci-contre, puis enregistrer ce programme.

Aide

Pour que le lutin démarre toujours au même endroit, on peut utiliser l'instruction **aller à x: 0 y: 0** et **s'orienter à 90**



2. Programmer un algorithme permettant de dessiner un signe de multiplication, puis enregistrer ce programme.

3. Améliorer les deux programmes précédents pour que les quatre branches du signe soient de couleurs différentes.

