4. Les figures géométriques

***Nous allons programmer un stylo pour qu'il dessine une figure géométrique***

1. Lance le logiciel Scratch  puis enregistre ton document en lui donnant un nom et en lui indiquant un emplacement (***Fichier/Enregistrer sous***)
2. Insérer un lutin

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Fait un clic droit sur le chat puis choisis****supprimer*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Clique sur l’icône « Nouveau lutin » pour choisir une voiture.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis « Choses »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Choisis « Pencil » clique sur* ***OK*** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Place ton crayon sur la surface de travail* |

1. Programmer
	1. Le carré (50x50)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Dans la catégorie « Scripts », choisis « Stylo » « stylo en position d’écriture » et fais-le glisser à droite. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » « avancer de 10 » et le Contrôle « répéter 5 fois »* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis le « Mouvement » « tourner de 90 degrés » et insère-le dessous.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Ajoute le « Contrôle » «  répéter 4 fois ».* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Dans la catégorie « Scripts », choisis l’ « Evènement » « quand*  *est cliqué » et emboite-le au début du programme* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * *Pour démarrer ton programme, clique sur le drapeau.*
* *Pour arrêter ton programme, clique sur l’octogone rouge.*
* *Pour visualiser ton programme en plein écran, clique sur le rectangle bleu.*
 |

Voici les programmes pour réaliser un rectangle, un triangle équilatéral, un triangle isocèle, un hexagone.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Rectangle de 150x50*** | ***Triangle équilatéral de 100*** | ***Hexagone de 80*** |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| Cercle  |
|  |