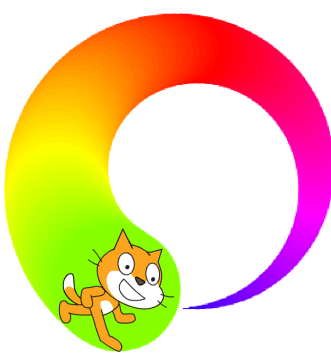


TP : I. Activités 🐱 Scratch - 3. Coordonnées (x, y)

Activité 1 : Spirale arc-en-ciel

Essaie de reproduire la spirale suivante :



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

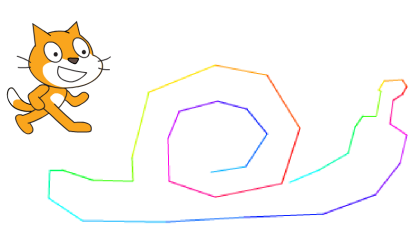
- Scratch avance de 6 pas,
- puis tourne de 3 degrés vers la gauche,
- puis ajoute 1 à la taille du stylo,
- puis ajoute 1 à la couleur du stylo.

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

CAPYTALE 43a5-7402337

Activité 2 : Dessine moi un escargot!

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.

Blocs utiles :

- aller à pointeur de souris
- dire abscisse x pendant 1 secondes

Bonus :

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

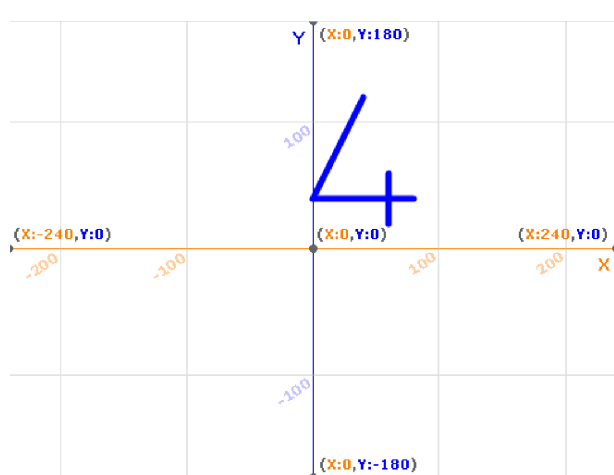
CAPYTALE 3714-7402360

Activité 3 : Des chiffres et une lettre

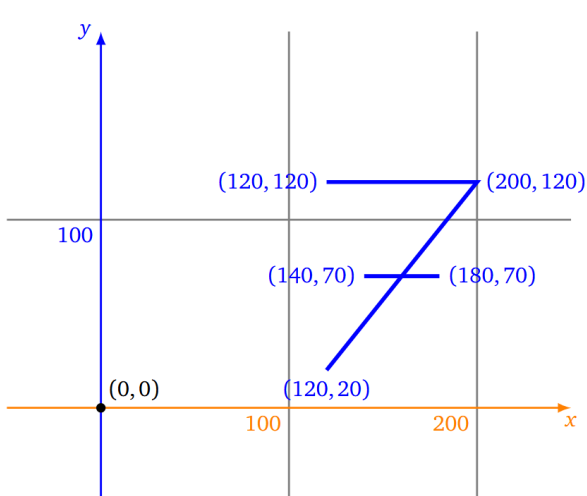
1. Choisis comme arrière-plan la grille de coordonnées, pour cela :
 - Clique sur l'icône en bas à droite de l'écran **Choisir un arrière-plan** 🖼️.
 - Tu trouvera à la fin de la liste des arrière-plans celui qui s'appelle **Xy-grid**.

2. 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 $x = 60, y = 60$



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



4. Programme 🐱 Scratch afin qu'il dessine l'initiale de ton prénom. *Indication : Utilise un brouillon pour préparer ton dessin.*

CAPYTALE 5354-7402372