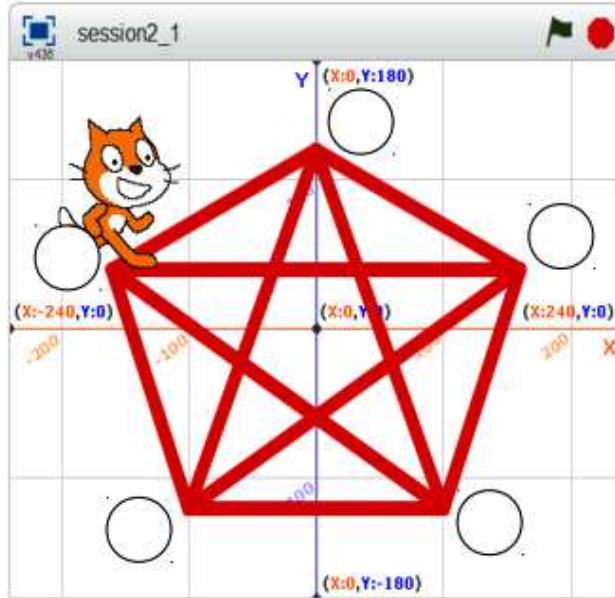


Exercice de la Figure GEOMETRIQUE en sous-programmes avec mBlock

Travail à effectuer => Repérer chaque point ?

	X	Y
A	-160	40
B	0	120
C	160	40
D	100	-120
E	-100	-120



Les notions abordées

- Repère
- Origine
- Coordonnées
- Déplacement
- Tracé

Je m'évalue :



new-figGEOMETRIQUE-Depart

	X	Y
A	-160	40
B	0	120
C	160	40
D	100	-120
E	-100	-120

Script blocks:

- quand pressé
- effacer tout
- relever le stylo
- point A
- définir point A
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- définir point B

new-figGEOMETRIQUE-2

Script blocks:

- quand pressé
- effacer tout
- relever le stylo
- point A
- stylo en position d'écriture
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- point C
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point A
- définir point A
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- définir point B
- glisser en 1 secondes à x: 0 y: 120
- définir point C
- glisser en 1 secondes à x: 160 y: 40
- définir point D
- glisser en 1 secondes à x: 100 y: -120
- définir point E
- glisser en 1 secondes à x: -100 y: -120

new-figGEOME

Instructions Costumes Sons

Mouvement

- avancer de 10
- tourner de 15 degrés
- tourner de 15 degrés
- s'orienter à 90 degrés
- s'orienter vers
- aller à x: -160 y: 40
- aller à pointeur de souris
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- ajouter 10 à x
- donner la valeur 0 à x

Evénements

- quand pressé
- quand la touche espace est pressée

Apparence

- effacer tout
- relever le stylo
- point A
- stylo en position d'écriture
- choisir la taille 2 pour le stylo
- choisir la couleur pour le stylo
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- Point C
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point A

Stylo

- Point C
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point A

Blocs & variables

- définir point A
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- définir point B
- glisser en 1 secondes à x: 0 y: 120
- définir Point C
- glisser en 1 secondes à x: 160 y: 40
- définir point D
- glisser en 1 secondes à x: 100 y: -120
- définir point E
- glisser en 1 secondes à x: -100 y: -120

new-figGEOME

Instructions Costumes Sons

Mouvement

- avancer de 10
- tourner de 15 degrés
- tourner de 15 degrés
- s'orienter à 90 degrés
- s'orienter vers
- aller à x: -160 y: 40
- aller à pointeur de souris
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- ajouter 10 à x
- donner la valeur 0 à x

Evénements

- quand pressé
- quand la touche espace est pressée

Apparence

- effacer tout
- relever le stylo
- point A
- stylo en position d'écriture
- choisir la taille 2 pour le stylo
- choisir la couleur pour le stylo
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- Point C
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point A

Stylo

- Point C
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point A

Blocs & variables

- définir point A
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- définir point B
- glisser en 1 secondes à x: 0 y: 120
- définir Point C
- glisser en 1 secondes à x: 160 y: 40
- définir point D
- glisser en 1 secondes à x: 100 y: -120
- définir point E
- glisser en 1 secondes à x: -100 y: -120

new-figGEOME

Instructions Costumes Sons

Mouvement

- avancer de 10
- tourner de 15 degrés
- tourner de 15 degrés
- s'orienter à 90 degrés
- s'orienter vers
- aller à x: -160 y: 40
- aller à pointeur de souris
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- ajouter 10 à x
- donner la valeur 0 à x

Evénements

- quand pressé
- quand la touche d est pressée
- quand la touche espace est pressée

Apparence

- effacer tout
- relever le stylo
- point A
- stylo en position d'écriture
- choisir la taille 2 pour le stylo
- choisir la couleur pour le stylo
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- Point C
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point A

Stylo

- Point C
- attendre 1 secondes
- point E
- attendre 1 secondes
- point B
- attendre 1 secondes
- point D
- attendre 1 secondes
- point A

Blocs & variables

- définir point A
- glisser en 1 secondes à x: -160 y: 40
- définir point B
- glisser en 1 secondes à x: 0 y: 120
- définir Point C
- glisser en 1 secondes à x: 160 y: 40
- définir point D
- glisser en 1 secondes à x: 100 y: -120
- définir point E
- glisser en 1 secondes à x: -100 y: -120