

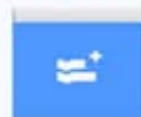
DESSINER EN UTILISANT



SCRATCH

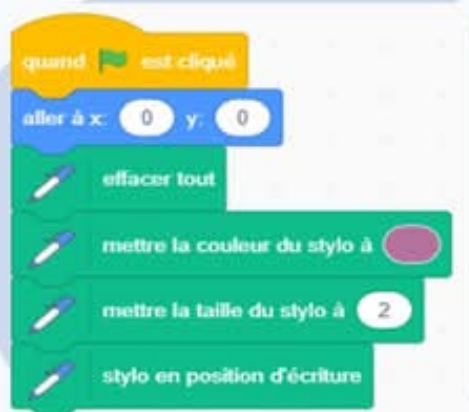
Il est facile de faire exécuter à un sprite des figures géométriques composées de côtés égaux tels que des carrés, des pentagones.

Le programme pour exécuter une forme géométrique nécessite de :



- Ajouter l'extension stylo
- Choisir la couleur et l'épaisseur du trait
- Mettre le stylo en position d'écriture ;
- Effacer tout

CODE

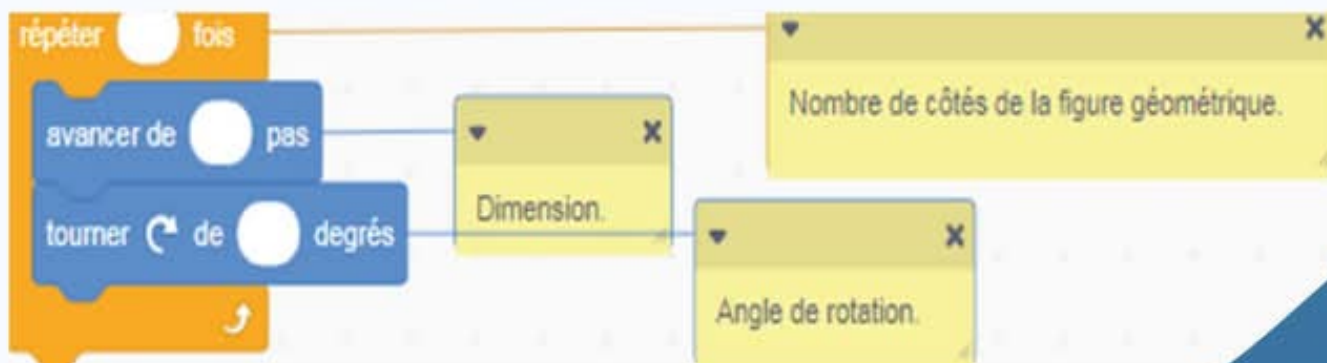


Dans la boucle, deux valeurs doivent être spécifiées :

- La dimension des côtés de la figure ;
- L'angle de rotation qui est calculé grâce à une opération simple :
 $(360^\circ / \text{nombre de côtés}) = \text{angle de rotation.}$

REMARQUE

Le programme de dessin est exécuté un nombre de fois déterminé en fonction du nombre de côtés que possède la figure géométrique à l'aide du bloc répéter ... fois. Ainsi, pour un carré, le programme sera répété quatre fois, pour un pentagone cinq fois. On appelle ce type de code une boucle. Dans la boucle, deux valeurs doivent être spécifiées :



LES FORMES GÉOMÉTRIQUES



Hexagone



Cercle - Disque



Étoile



Triangle



Carré



Rectangle



Pentagone



Octogone

LES CODES

1) CARRÉ

```
répéter 4 fois
  avancer de 100 pas
  tourner de 90 degrés
```

4) CERCLE

```
répéter 360 fois
  avancer de 1 pas
  tourner de 1 degrés
```

2) RECTANGLE

```
répéter 2 fois
  avancer de 100 pas
  tourner de 90 degrés
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
```

3) TRIANGLE

```
répéter 3 fois
  avancer de 50 pas
  tourner de 120 degrés
```

5) ÉTOILE

```
répéter 5 fois
  avancer de 75 pas
  tourner de 144 degrés
```

6) PENTAGONE

```
répéter 5 fois
  avancer de 50 pas
  tourner de 72 degrés
```