Activité : Carrés, rectangles et variables sur Scratch

I. Programmer un script de réinitialisation avec les blocs suivants.



II. Des carrés de longueur variable

Pour tracer des figures avec des carrés de différentes tailles, il faut créer un « bloc avec option » et ajouter « une entrée nombre ».

Créer un bloc		×
I	nom du bloc	
Ajouter une entrée nombre ou texte	Ajouter une entrée booléenne	text Ajouter une étiquette

définir Carréde côté	
/ mettre la taille d	lu stylo à 2
🥖 mettre la couleu	ır du stylo à 🔵
répéter 💿 fois	1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 - 1990 -
avancer de c p	as
tourner (~ de	degrés
۶	

carré de côté 100 carré de côté 20 carré de côté ...

Définir un bloc « carré de coté (c)» en suivant le modèle ci-dessus et le tester en construisant plusieurs carrés différents.

Réaliser un programme qui exécute les instructions suivantes en cliquant sur le lutin :

- → Le lutin demande la longueur voulue pour le côté du carré.
- → Le lutin trace le carré demandé.
- → Le lutin annonce le périmètre du carré.
- ✤ Le lutin annonce l'aire du carré.

III. Deux variables pour un rectangle

Définir un bloc « rectangle (Longueur) (largeur)»



- → Le lutin demande la longueur voulue.
- → Le lutin demande la largeur voulue.
- → Le lutin trace le rectangle demandé.
- → Le lutin annonce le périmètre du rectangle.
- → Le lutin annonce l'aire du rectangle.

