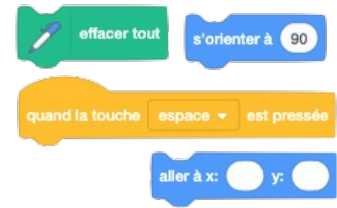


Activité : Carrés, rectangles et variables sur Scratch



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 ».



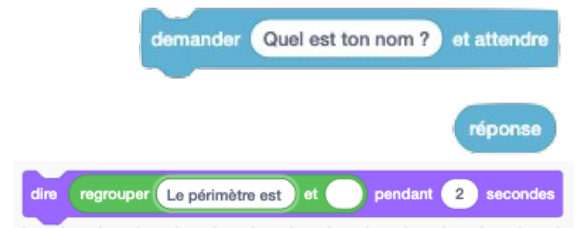
Définir un bloc « carré de coté (c)» en suivant le modèle ci-dessus et le tester en construisant plusieurs carrés différents.



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.

Indices :



III. Deux variables pour un rectangle

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



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

- ➔ 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.