



Scratch – Utiliser le stylo

Prénom :

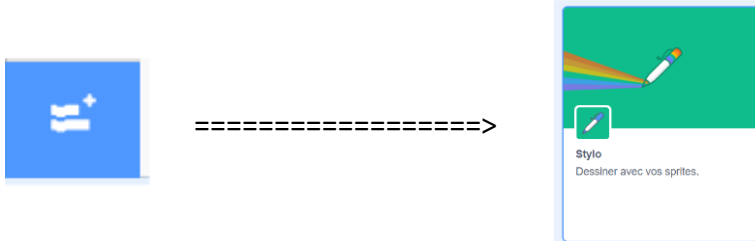
Dans cette séance, nous allons réaliser différentes manipulations :

- tracer une trait
- définir les caractéristiques du trait tracé
- tracer des polygones

1 – Tracer une forme simple (trait)

Pour pouvoir utiliser le stylo, il faut activer ce module dans Scratch.

On active différents modules en activant en bas à gauche.



Attention : c'est au niveau du centre du sprite que le trait de stylo va être réalisé.

Comment faire ?

The image shows a Scratch script with the following blocks and annotations:

- quand est cliqué** (yellow block)
- effacer tout** (green block) - Annotation: "Quand on fait des essais, il est conseillé d'utiliser la fonction « Effacer tout » à chaque démarrage."
- aller à x: -191 y: 123** (blue block) - Annotation: "Position de départ du sprite"
- mettre la couleur du stylo à** (green block) with a purple color picker - Annotation: "Choix de la couleur du stylo."
- mettre la taille du stylo à 1** (green block) with a size slider - Annotation: "Choix de la taille du stylo (épaisseur du trait)"
- stylo en position d'écriture** (green block) - Annotation: "Activer l'écriture"
- avancer de 200 pas** (blue block) - Annotation: "Déplacer le sprite afin de tracer un trait"
- relever le stylo** (green block) - Annotation: "Relever le stylo une fois le tracé terminé"

A toi de jouer

Entraîne toi à réaliser des traits de différentes épaisseurs (au moins 5) et couleurs (au moins 5).

Nomme ton projet **Trait1**

Réalisé le..... en autonomie avec aide

2 – Tracer des polygones

Nous allons tracer un carré de 100 pixels de côté.

Rappel : un carré a quatre côtés égaux et quatre angles droits : on dit aussi qu'un angle droit mesure 90°.

Comment faire ?

The image shows a Scratch script for drawing a square. The script consists of the following blocks in order:

- quand le drapeau est cliqué
- effacer tout
- aller à x: -108 y: 49
- s'orienter à 90
- mettre la couleur du stylo à [purple]
- mettre la taille du stylo à 4
- stylo en position d'écriture
- avancer de 100 pas
- attendre 0.5 secondes
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100 pas
- attendre 0.5 secondes
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100 pas
- attendre 0.5 secondes
- tourner de 90 degrés
- avancer de 100 pas
- relever le stylo

Annotations on the right side of the script:

- Coordonnées de départ du tracé (points to the 'aller à x: -108 y: 49' block)
- Orientation du sprite (facultatif) (points to the 's'orienter à 90' block)
- Options du stylo (points to the 'mettre la couleur du stylo à' and 'mettre la taille du stylo à' blocks)
- Tracer un côté de 100 pixels (côté 1) (points to the first 'avancer de 100 pas' block)
- Tourner à angle droit (90°) (points to the first 'tourner de 90 degrés' block)
- Tracer un côté de 100 pixels (côté 2) (points to the second 'avancer de 100 pas' block)
- Tourner à angle droit (90°) (points to the second 'tourner de 90 degrés' block)
- Tracer un côté de 100 pixels (côté 3) (points to the third 'avancer de 100 pas' block)
- Tourner à angle droit (90°) (points to the third 'tourner de 90 degrés' block)
- Tracer un côté de 100 pixels (côté 4) (points to the fourth 'avancer de 100 pas' block)

A toi de jouer

Réalise un programme qui permet de tracer un rectangle.

Nomme ton projet **Plan2**

Réalisé le..... en autonomie avec aide