

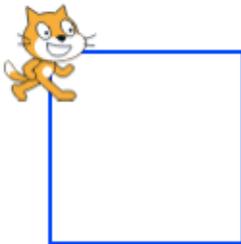
# Mouvements

Crée un projet que tu appelleras « **Mouvements** ». Il contiendra toutes les figures tracées ci-dessous.

1. Recopie ce petit programme. Lance-le en appuyant sur la touche « c » qui donne le départ de l'exécution du programme. N'oublie pas d'attraper ton lutin et de le placer au centre de ton plan avant de lancer l'exécution du programme.

```

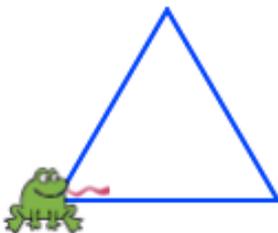
quand la touche c est pressée
mettre la taille à 50 % de la taille initiale
aller à x: -200 y: 150
attendre 0.5 secondes
effacer tout
mettre la taille du stylo à 2
stylo en position d'écriture
s'orienter à 90
attendre 0.5 secondes
avancer de 100 pas
attendre 0.5 secondes
tourner de 90 degrés
attendre 0.5 secondes
avancer de 100 pas
    
```



2. Modifie le programme pour que le lutin trace un carré de côté 100 pas.

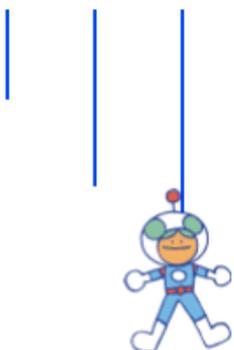
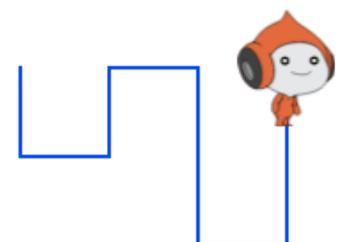


3. Dans le même projet, choisis le lutin «Beetle » . Rédige son script qui se déclenche avec la touche « r » et qui permette au lutin de tracer un rectangle de longueur 200 pas et de largeur 100 pas.



4. Dans le même projet, choisis le lutin «Frog » . Rédige son script qui se déclenche avec la touche « t » et qui permette au lutin de tracer un triangle équilatéral dont les côtés mesurent 100 pas.

5. Dans le même projet, choisis le lutin «Pico » . Rédige son script qui se déclenche avec la touche « v » et qui permette au lutin de tracer la vague. Le plus petit segment mesure 50 pas.



6. Dans le même projet, choisis le lutin «Kiran » . Rédige son script qui se déclenche avec la touche « b » et qui permette au lutin de tracer trois bâtons. Tu pourras utiliser l'instruction : « relever le stylo » pour déplacer le lutin sans qu'il écrive