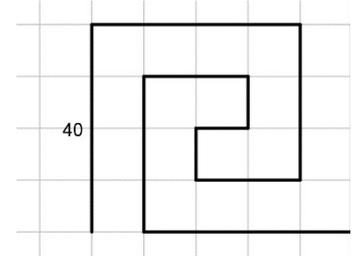


Exercice n°1 :

Crée un nouveau projet que tu nommeras « **frise maya** ».
 On veut que le lutin dessine une frise dont le motif principal est celui-ci.
 On n'utilisera le quadrillage que pour déterminer la longueur de chaque segment



1. Crée un bloc en utilisant dans le code, la pastille « Mes Blocs ».

Variables

Mes Blocs

Stylo

Mes Blocs

Créer un bloc

Créer un bloc

Motif

2. Nomme ce bloc « Motif »

définir Motif

avancer de 40 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 40 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 30 pas

tourner de 90 degrés

avancer de 20 pas

tourner de 90 degrés

3. Définis le bloc « Motif » en recopiant et complétant les instructions de façon à obtenir le motif recherché.

quand la touche m est pressée

aller à x: -200 y: 0

effacer tout

stylo en position d'écriture

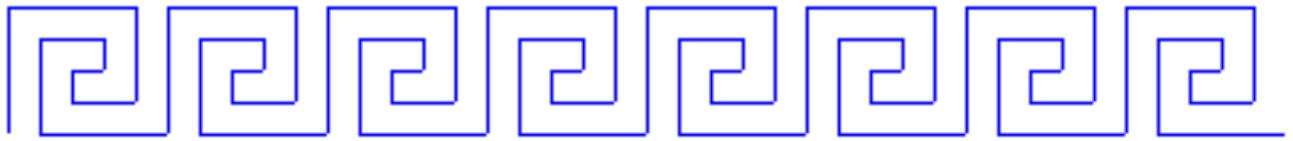
s'orienter en direction de 0

Motif

relever le stylo

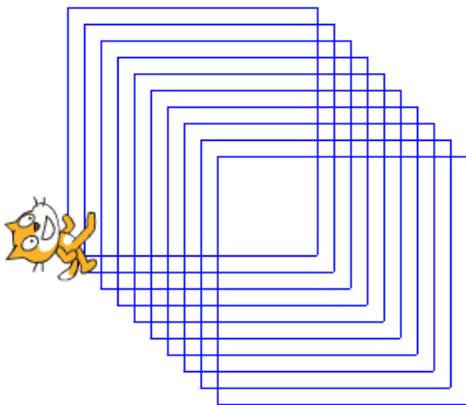
aller à x: 0 y: -100

4. Insère ton bloc « Motif » dans ton programme principal de façon à obtenir ton premier motif.

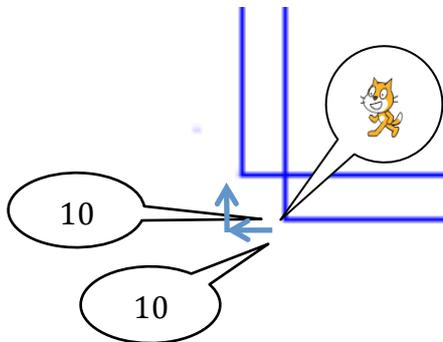
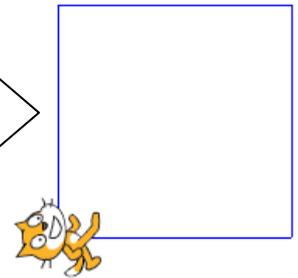


5. Tu as réussi à créer ton motif, pour pouvoir le faire tracer 8 fois, utilise dans le code, la pastille « Contrôle » ! Elle contient une boucle qui permet de répéter autant de fois que voulu un motif ou une série d'instructions.

Exercice n°2 : Crée un nouveau projet que tu nommeras « **frise de carrés** »
On veut que le lutin dessine une frise dont le motif principal est un carré



1. Cette frise est composée uniquement de carrés de côtés 150 pas. Crée un motif que tu nommeras « carré » puis définis-le.



2. Ton script principal se déclenchera par la lettre « c ». Il fera placer le lutin dans de « bonnes conditions » pour commencer son dessin.
Le script utilisera alors le bloc « carré ».
Après avoir tracé le carré, tu feras déplacer ton lutin jusqu'à son nouveau lieu de traçage. Pour cela, utilise dans les pastilles « Stylo » et « Mouvement ».

3. En utilisant une boucle contenant ton bloc « carré », complète ton programme pour tracer la frise entière.

Pour aller plus loin...

Crée un nouveau projet que tu nommeras « **étoile à 18 branches** ».

On veut que le lutin dessine cette étoile dont chaque côté mesure 150 pas.

