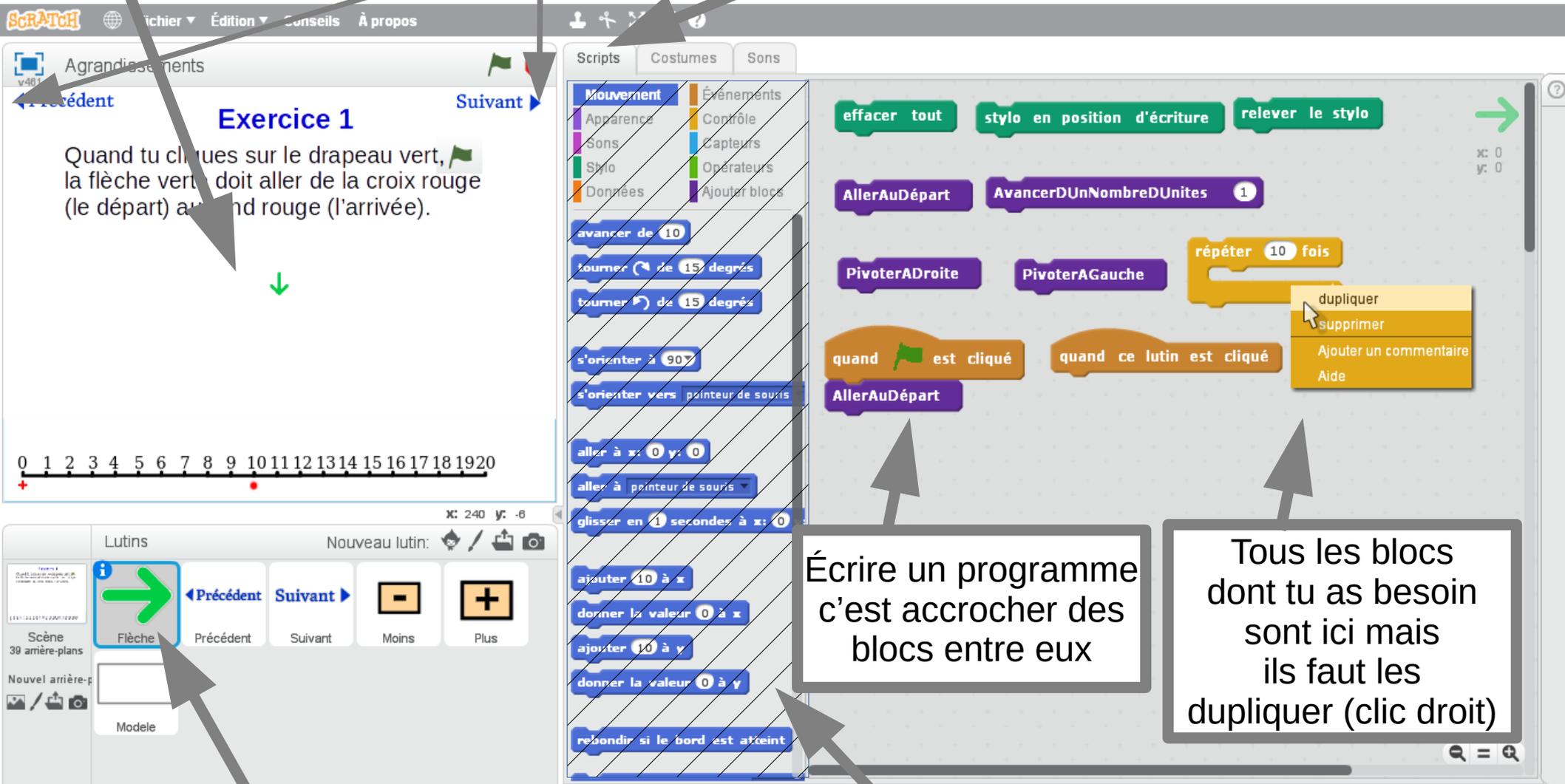


Le programme que tu écris se déroule ici

Clique ici pour passer d'un exercice à l'autre

Pour accéder aux programmes du lutin il faut sélectionner l'onglet script



Tu programmes les déplacements du lutin Flèche. C'est donc ce lutin qui doit être sélectionné

Écrire un programme c'est accrocher des blocs entre eux

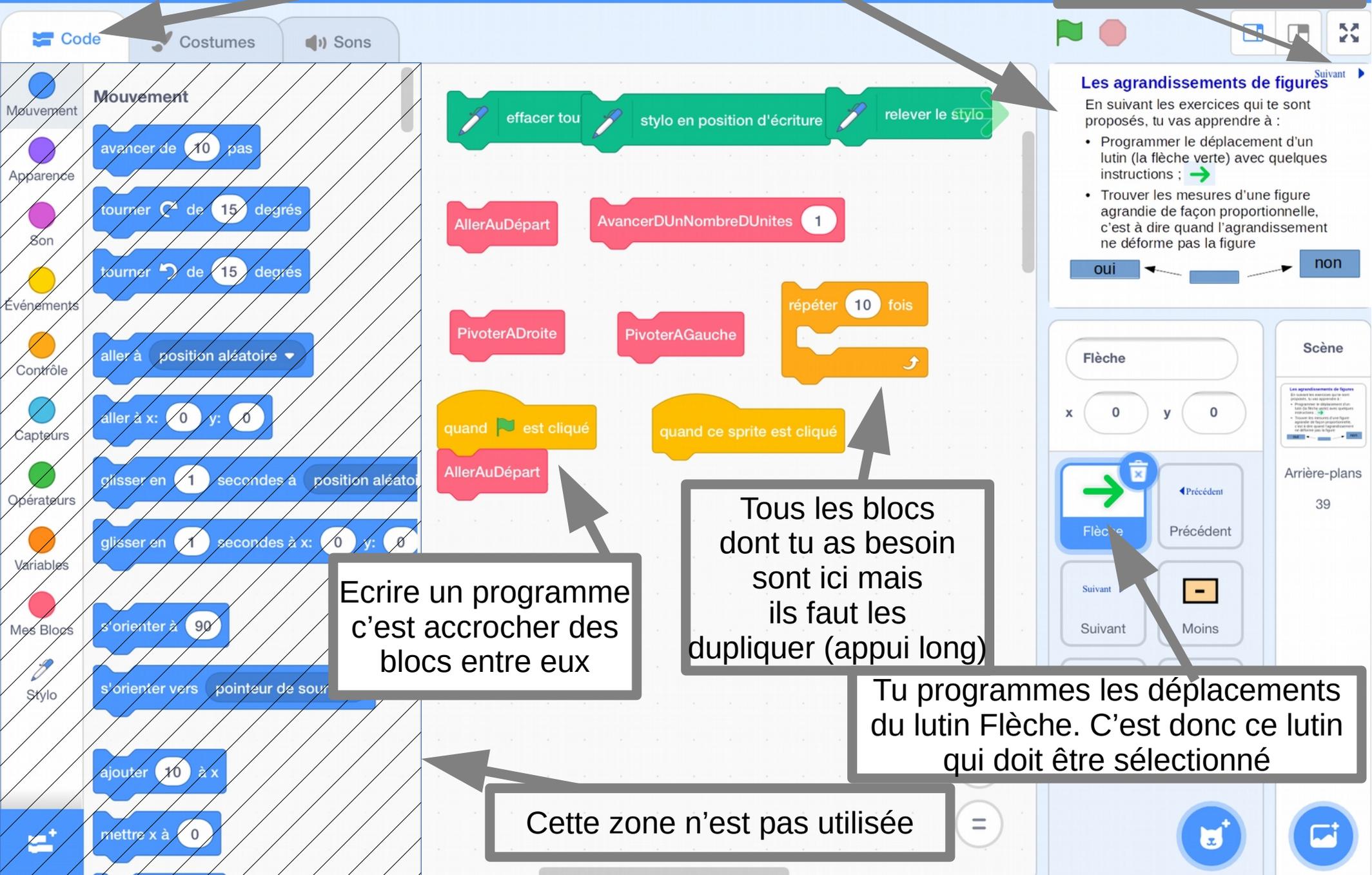
Tous les blocs dont tu as besoin sont ici mais ils faut les dupliquer (clic droit)

Cette zone n'est pas utilisée

Pour accéder aux programmes du lutin il faut sélectionner l'onglet code

Le programme que tu écris se déroule ici

Appui ici pour passer d'un exercice à l'autre



Ecrire un programme c'est accrocher des blocs entre eux

Tous les blocs dont tu as besoin sont ici mais ils faut les dupliquer (appui long)

Tu programmes les déplacements du lutin Flèche. C'est donc ce lutin qui doit être sélectionné

Cette zone n'est pas utilisée

Les agrandissements de figures
En suivant les exercices qui te sont proposés, tu vas apprendre à :
• Programmer le déplacement d'un lutin (la flèche verte) avec quelques instructions ; →
• Trouver les mesures d'une figure agrandie de façon proportionnelle, c'est à dire quand l'agrandissement ne déforme pas la figure

Scène

Les agrandissements de figures

En suivant les exercices qui te sont proposés, tu vas apprendre à :

- Programmer le déplacement d'un lutin (la flèche verte) avec quelques instructions ; →
- Trouver les mesures d'une figure agrandie de façon proportionnelle, c'est à dire quand l'agrandissement ne déforme pas la figure

Flèche

x: 0 y: 0

Précédent

Flèche

Suivant

Moins

Arrière-plans

39