

TP scratch

Se repérer dans le plan



- Un **repère** du plan est composé de deux droites graduées de même origine. L'une est appelée l'axe des abscisses et l'autre l'axe des ordonnées.
- Un repère est dit **orthogonal** si ces deux droites sont perpendiculaires.
- Dans un repère, la position d'un point est donnée par un couple de nombres relatifs, appelés **les coordonnées du point**. Le premier nombre **x** est appelé **l'abscisse du point** et le second nombre **y** est appelé **l'ordonnée du point**. $M(x; y)$

Avec Scratch :

les ordonnées varient de -180 à 180

les abscisses varient de -240 à 240

les coordonnées du lutin sont : (154 ; -87)

Exemple : Programmer le lutin pour tracer des lettres :

reperage dans le plan tracer des lettres

Scripts Costumes Sons

Mouvement Événements
Apparence Contrôle
Sons Capteurs
Stylo Opérateurs
Données Ajouter blocs

quand **le drapeau est cliqué**

effacer tout

relever le stylo

aller à x: -100 y: -100

attendre 2 secondes

stylo en position d'écriture

mettre la couleur du stylo à []

ajouter 3 à la taille du stylo

aller à x: -100 y: 100

attendre 2 secondes

aller à x: 0 y: 0

attendre 2 secondes

aller à x: 100 y: 100

attendre 2 secondes

aller à x: 100 y: -100

avancer de 10

tourner de 15 degrés

tourner de 15 degrés

s'orienter à 90

s'orienter vers pointeur de souris

aller à x: 100 y: -100

aller à pointeur de souris

glisser en 1 secondes à x: 100

ajouter 10 à x

donner la valeur 0 à x

ajouter 10 à y

donner la valeur 0 à y

Modifier le programme pour faire tracer au lutin les lettres suivantes : **N, Z, V, X, Y.**