

Activité 3

1) CONSTRUCTION ET TEST D'UN PREMIER PROGRAMME

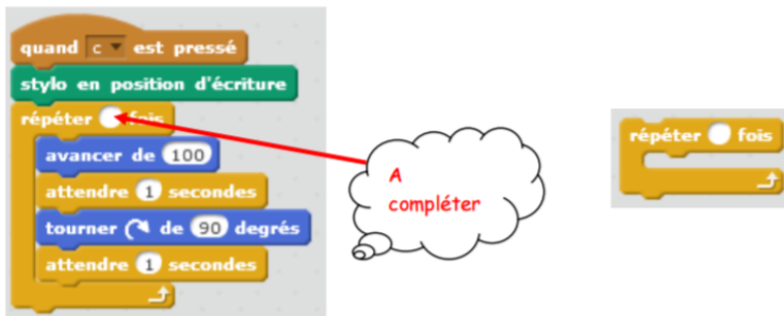
Construis le *script* de *programme* ci-contre dans la zone de *scripts*.



2) MODIFICATION DU PREMIER PROGRAMME

Pour simplifier un *script* lors de la répétition d'un même *bloc de commande*, on peut utiliser ce que l'on appelle en *programmation* une *boucle* grâce au *bloc de commande* ci-contre.

Modifie ton premier *script* pour utiliser une boucle comme ci-contre.
Teste ton nouveau *programme*.



3) CREATION D'UN DEUXIEME PROGRAMME

En vous inspirant des deux scripts précédents, votre objectif est de réaliser un programme avec :

- un lutin autre que le chat.
- celui-ci devra tracer successivement : un rectangle de longueur 150 pas et de largeur 100 pas **PUIS** une étoile à 4 branches.
- un message "done" devra apparaître une fois les deux figures tracées.