



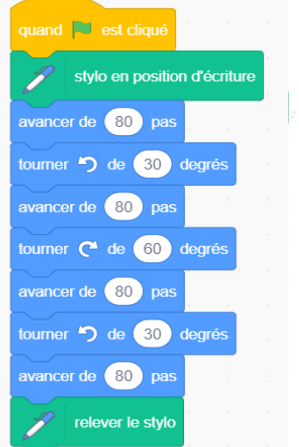
Le principe de base de Scratch est de faire exécuter des instructions à des objets, que l'on nomme « lutins », par défaut ce lutin est un chat . Ce principe très simple va nous permettre de faire énormément de choses.

### Exemple

Ce programme permet de faire tracer au lutin la figure ci-dessous à chaque fois que l'utilisateur appuie sur .



Entre ce programme dans Scratch et exécute-le afin de vérifier qu'il produit bien le résultat attendu.

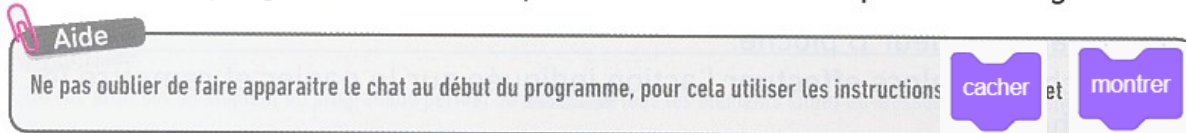
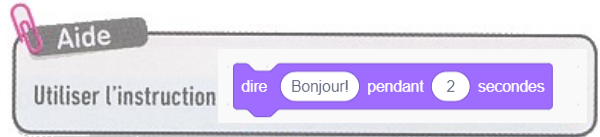


**NB : Une instruction importante pour que le lutin parte vers la droite :**

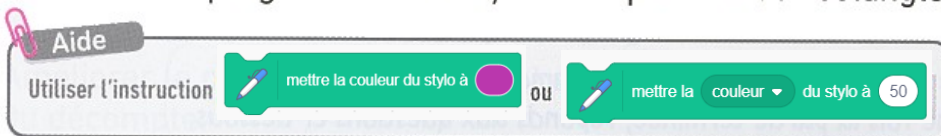
s'orienter à 90

### Exercice 1 :

1. Programmer un algorithme permettant de tracer un rectangle de longueur 100 et de largeur 80, puis enregistrer ce programme.
2. Modifier le programme en faisant dire au chat : « Je vais tracer un rectangle... » avant qu'il ne commence.
3. Améliorer le programme en masquant le chat une fois que le rectangle est tracé.

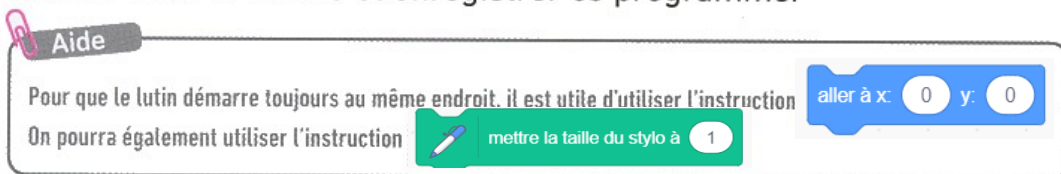


4. Améliorer le programme en traçant chaque côté du rectangle d'une couleur différente.



### Exercice 2 :

1. Programmer un algorithme permettant de dessiner un symbole d'égalité comme celui-ci-contre et enregistrer ce programme.



2. Programmer un algorithme permettant de dessiner un signe de multiplication et enregistrer ce nouveau programme.
3. Modifier ces deux programmes en faisant en sorte que chaque élément ait une couleur différente.

