

Jeudi 09 avril – Programme de mathématiques

Calcul – sur Calcul@tice

- Réalise le programme du jour !

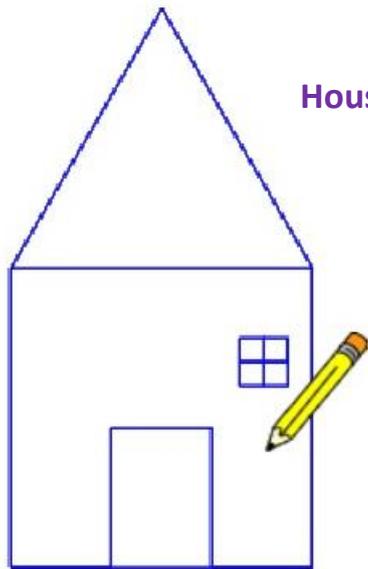
Programmation – avec Scratch

Challenge programmation !

Choisis une figure (ou plusieurs) parmi celles proposées et reproduis-la.

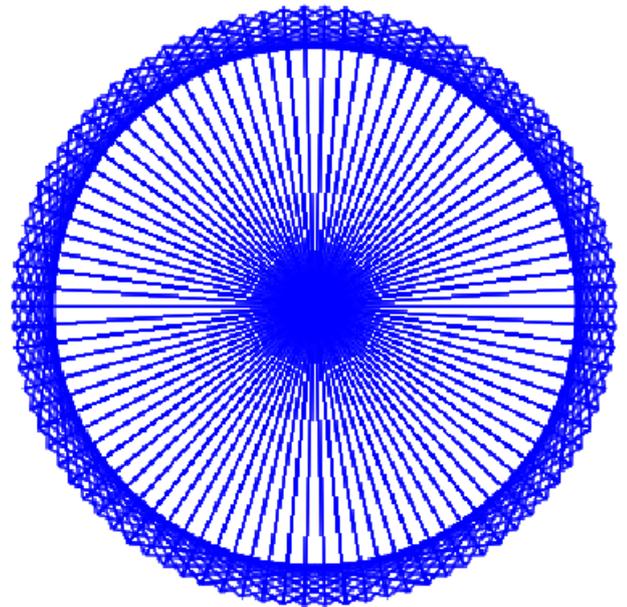
Envoie-moi ensuite ton résultat !

Matisse te propose :



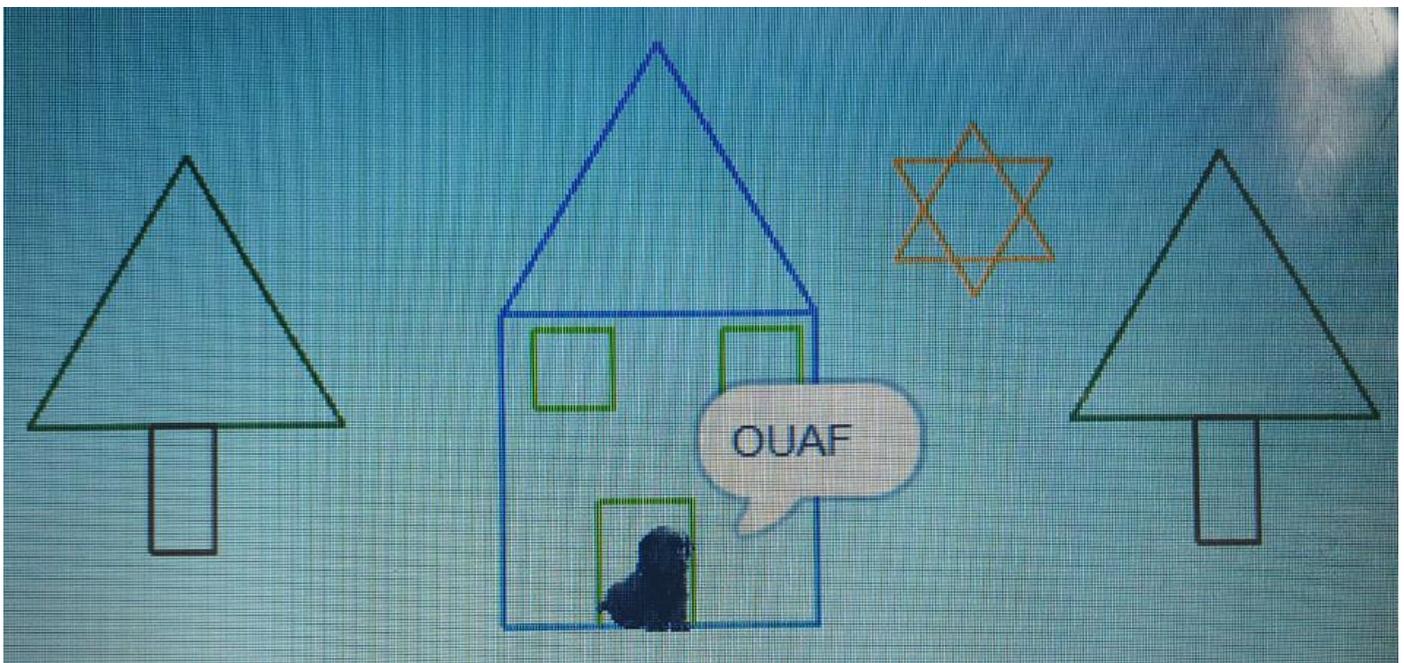
House of Matisse

Figure pour
se détendre



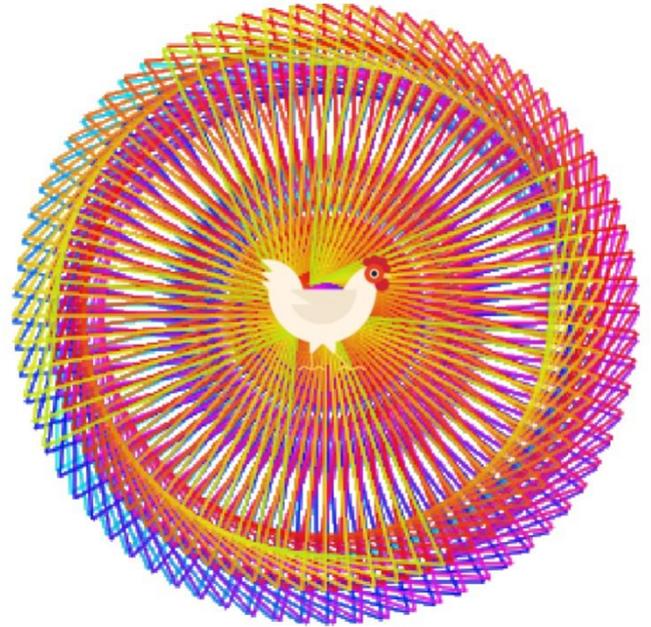
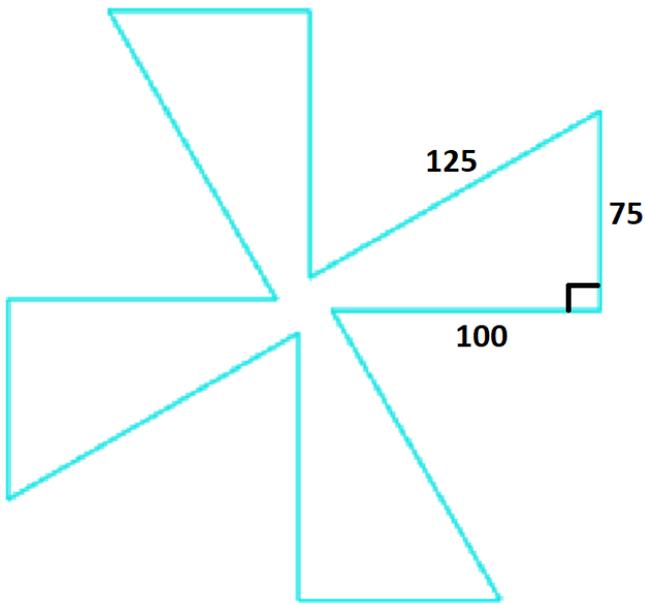
« Figure pour se détendre » est faite à partir de l'hexagone que tu as tracé mardi. Il faut ensuite faire tourner le lutin de 8 degrés et relancer le tracer un certain nombre de fois 😊

Eloane te propose :



Je te propose « La poule caléidoscope »

Pour commencer, il faut tracer ceci :



Place-toi au centre et oriente-toi dans le bon sens (comme d'habitude) puis crée un bloc « triangle » qui sera répété 4 fois (à l'aide d'une boucle) :

- Avancer de 100
- Tourner de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- Avancer de 75
- Tourner de 120° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- Avancer de 125
- Tourner de 120° dans le sens des aiguilles d'une montre

Une fois la 1^e figure obtenue, place (à la suite de ton programme) le contrôle « attendre 1 seconde ». Cela te permettra de voir chaque figure se tracer.

Place un « tourner de 5° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre » puis ajoute cette commande :



Utilise enfin une boucle « répéter ... fois » et place toutes tes commandes, à partir de la boucle du triangle jusqu'à cette commande, dedans.

Normalement, tu obtiens la figure en caléidoscope !

Tu peux t'amuser à faire varier les couleurs autrement ainsi qu'à modifier le nombre de répétitions de la figure de base...