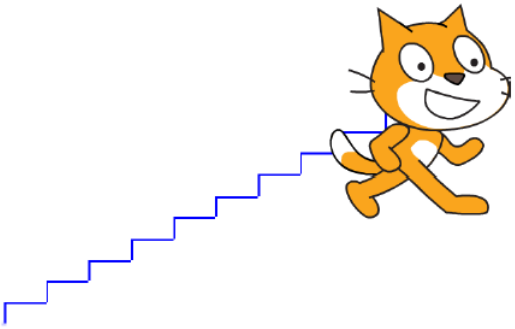
Scratch : Prise en main

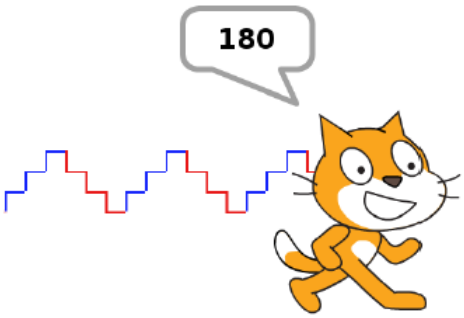
Activité 1 : Trace un escalier, comme sur cette figure. À chaque marche, Scratchy monte de 10 puis avance de 20.



Pour y parvenir, utilise la boucle répéter 10 fois. Toutes les instructions placées à l'intérieur de la boucle seront répétées 10 fois.

Sinon, utilise les instructions déjà vus : s'orienter à 0° (vers le haut), s'orienter à 90° (vers la droite)... Et aussi aller à x = 0, y = 0, effacer tout, stylo en position d'écriture, attendre 1 seconde...

Activité 2 : Trace des escaliers comme sur la figure.



Pour y parvenir, suis les instructions suivantes :

- On répète trois fois : le chat monte de 10 puis avance de 10 (escalier bleu).
- On répète trois fois : le chat descend de 10 puis avance de 10 (escalier rouge).
- On répète ces deux opérations trois fois.
- De plus, tu peux changer la couleur du trait et afficher la valeur de l'abscisse x de Scratchy lorsqu'il s'arrête.