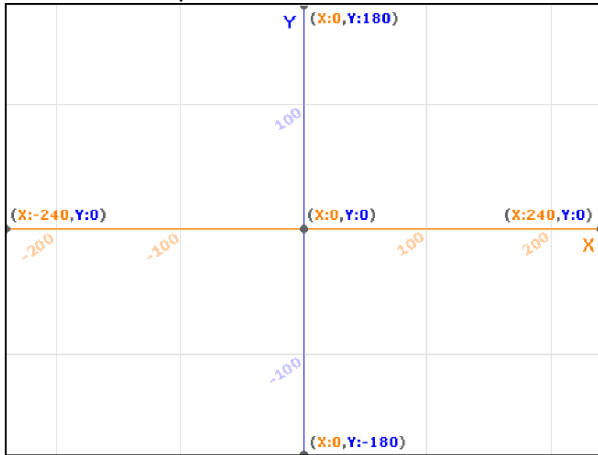


Ouvre une session et lance l'application Scratch. Change l'arrière-plan afin d'obtenir celui utilisé ci-dessous.

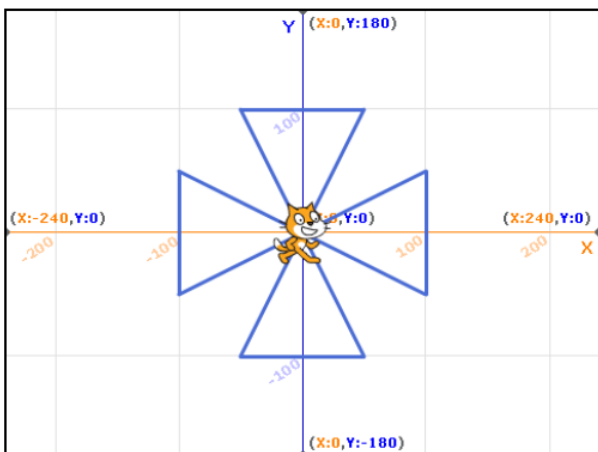
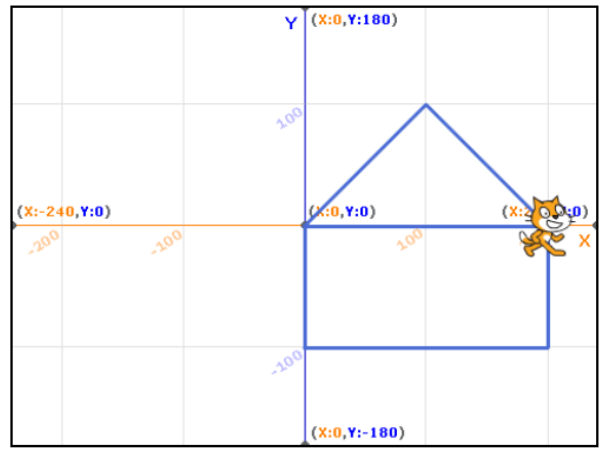
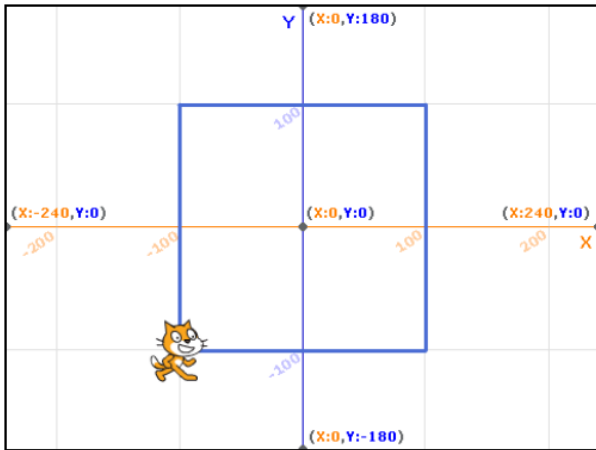
- a) Trace sur l'arrière-plan la figure qui sera réalisée par le lutin en exécutant le script suivant, puis vérifie ton dessin en testant le script.



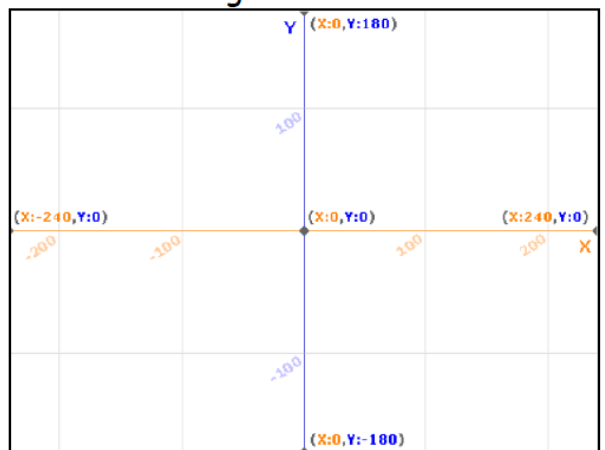
```

quand  cliqué
mettre à 50 % de la taille initiale
aller à x: 0 y: 0
effacer tout
stylo en position d'écriture
choisir la taille 3 pour le stylo
aller à x: 200 y: 0
aller à x: 200 y: 100
aller à x: 0 y: 100
aller à x: 0 y: 0
  
```

- b) Ecris des scripts permettant d'obtenir des figures suivantes et enregistre-les :



Selon ton imagination...



- c) **Pour aller un peu plus loin**

La figure ci-dessus peut être réalisée à l'aide de boucles, notamment à l'aide de l'instruction « Répéter ... fois ». Essaie de réécrire ton script en intégrant cette structure.

- d) **Sauve ton travail sur l'espace de ta classe en personnalisant le nom de ton fichier.**