

Activité : Tracer une figure géométrique, le carré

1) Télécharger le fichier Scratch [modèle de carré](#)

2) modifier le programme...

- pour obtenir la figure ci-dessous
- respecter les dimensions
- respecter la couleur

3) tester le programme

4) enregistrer le fichier « mission4carreprenom »

5) faire valider par l'enseignant

