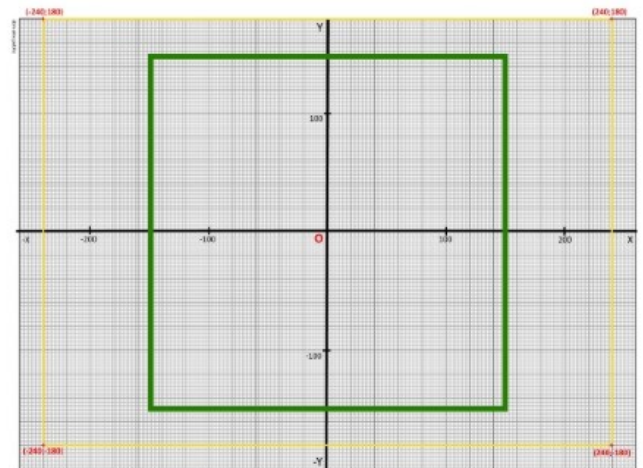


Utiliser les outils de la bibliothèque STYLO pour représenter des figures géométriques

Prévoir votre figure sur la grille Scratch :

- Représenter votre figure sur la grille
- Repérer les points à relier pour votre construction



Grille pour définir la position des objets dans Scratch

Démarrer le script

Effacer l'écran

Positionner le lutin au centre de l'écran

Réglages du stylo : couleur , taille

Coordonnées du point de départ du tracé

Abaissier le crayon

Coordonnées du deuxième sommet du carré

Coordonnées du troisième sommet du carré

Coordonnées du quatrième sommet du carré

Coordonnées du point de départ

Relever le crayon

Positionner le lutin au centre de l'écran

Fin du programme



SKELL

Utiliser le stylo/carré de skell est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France