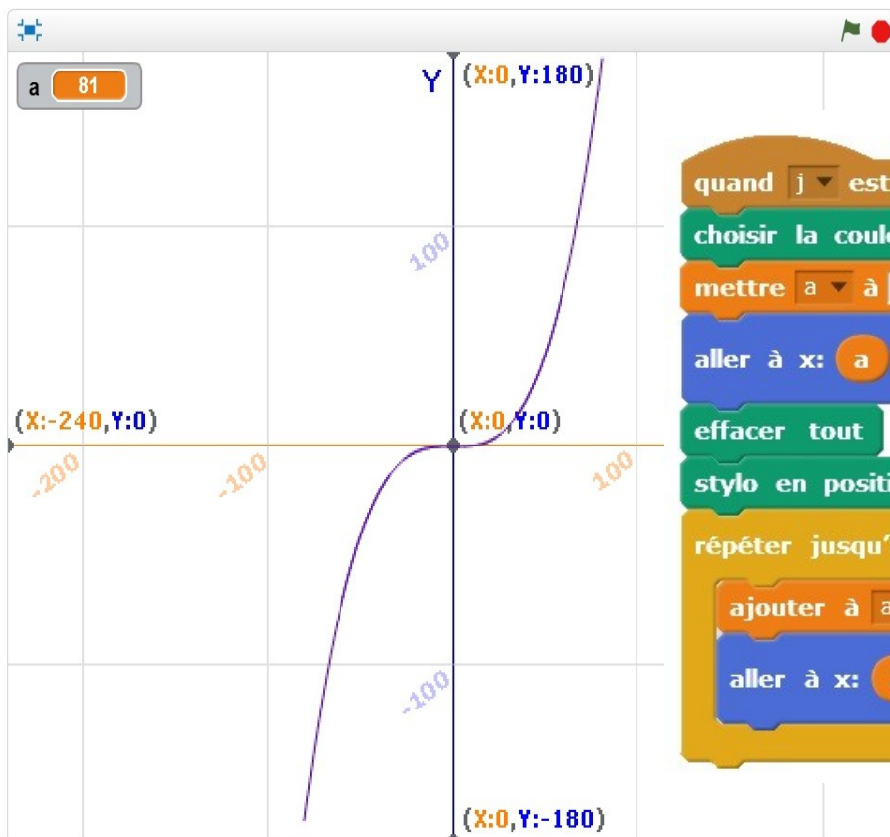
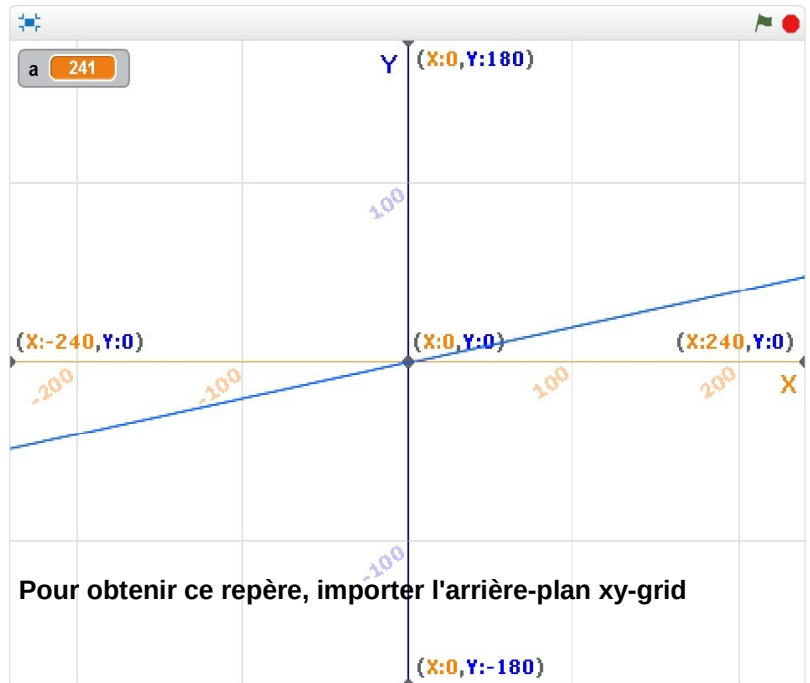


Traceur de droites et de courbes

Attention ! Le tracé obtenu ne peut s'inscrire que dans l'intervalle défini par l'écran Scratch

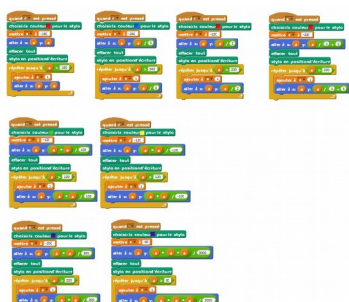
```

    quand e est pressé
    choisir la couleur pour le stylo
    mettre a à -240
    aller à x: a y: a / 5
    effacer tout
    stylo en position d'écriture
    répéter jusqu'à a > 240
    ajouter à a 1
    aller à x: a y: a / 5
  
```



```

    quand j est pressé
    choisir la couleur pour le stylo
    mettre a à -80
    aller à x: a y: a * a * a / 3000
    effacer tout
    stylo en position d'écriture
    répéter jusqu'à a > 80
    ajouter à a 1
    aller à x: a y: a * a * a / 3000
  
```



Dupliquer le programme, changer les fonctions mathématiques en adaptant à chaque fois l'intervalle sur lequel Scratch va générer le tracé. Attacher votre script à une touche différente du clavier

Il se peut que votre tracé soit défectueux alors que vous êtes à l'intérieur de l'intervalle défini par l'écran Scratch, il suffit de réduire la taille du lutin à la taille d'un pixel (qui est attaché à votre Script) , onglet costume vous pouvez zoomer jusqu'à 1600 % et le centrer...