



Programmation sous Scratch

Niveau : ★★ - Durée : 15 min.

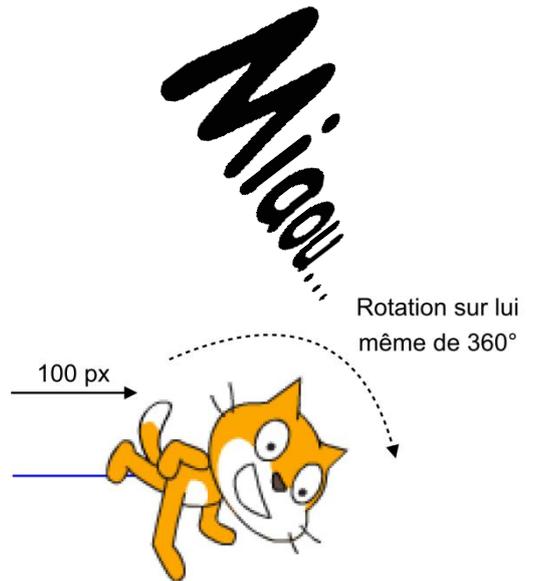
Aujourd'hui...

Exercice 4 : « La roulade avec Scratch » ou l'utilisation d'une boucle qui compte...

1. Saisir le programme suivant. Le tester.

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -180 y: 50
  s'orienter à 90
  relever le stylo
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter indéfiniment
    si [touche espace] pressée? alors
      avancer de 40
  
```



2. Modifier le programme précédent afin que dès que l'on appuie sur la **barre d'espace**, le **lutin** doit :

- avancer de **100 px** puis,
- faire **une roulade** sur lui-même (appelée aussi « un **360°** »).



C'est une **BOUCLE** qui **COMPTE** :

Elle utilise un **COMPTEUR** (de **1** à **6** dans notre exemple) pour répéter **6 fois** les instructions comprises en son centre.

Rotation sur lui-même de **15°** du lutin sur la droite.

