

Répéter

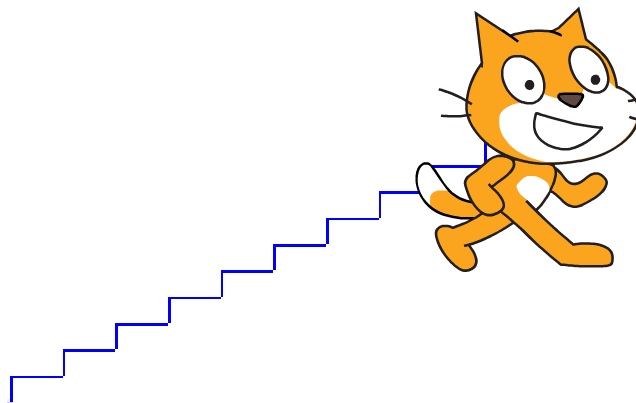
Vidéo ■ Répéter - Activité 1

Vidéo ■ Répéter - Activité 2

Vidéo ■ Répéter - Activité 3

Activité 1.

Trace un escalier, comme sur cette figure. À chaque marche, Scratch monte de 10 puis avance de 20.



Blocs utiles.

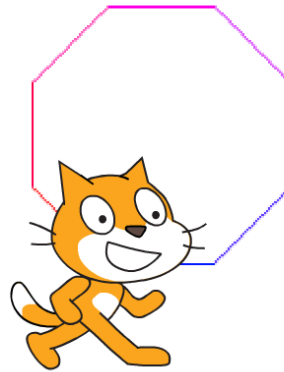
- Le bloc le plus utile sera le bloc « répéter 10 fois ». Toutes les instructions placées à l'intérieur de ce bloc seront répétées 10 fois.



- Autres blocs déjà vus : « s'orienter à 0° » (vers le haut), « s'orienter à 90° » (vers la droite)... Et aussi « aller à $x : 0$, $y : 0$ », « effacer tout », « stylo en position d'écriture », « attendre 1 seconde »...

Activité 2.

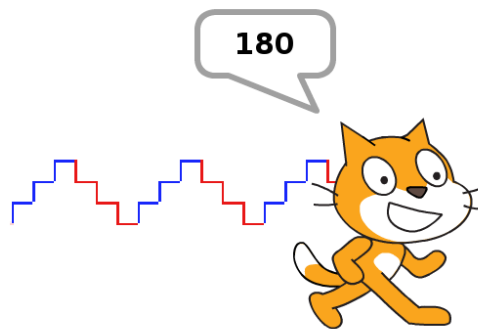
Trace un polygone comme sur la figure suivante. Change de couleur à chaque côté.

**Blocs utiles.**

- « tourner à gauche de 45° »
- « ajouter 10 à la couleur du stylo »

Activité 3.

Trace des escaliers comme sur la figure.



- On répète trois fois : le chat monte de 10 puis avance de 10 (escalier bleu).
- On répète trois fois : le chat descend de 10 puis avance de 10 (escalier rouge).
- On répète ces deux opérations trois fois.
- De plus, tu peux changer la couleur du trait et afficher la valeur de l'abscisse x de Scratch lorsqu'il s'arrête.

Blocs utiles. On obtient le bloc `dire abscisse x` en insérant le bloc `abscisse x` à la place de « Bonjour ! » par un « cliqué-déposé » dans le bloc : `dire Bonjour!`