



Programmation sous Scratch

Niveau : ★ - Durée : 15 min.

Aujourd'hui...

Exercice 2 : Créer un déplacement du lutin sous Scratch

1. Saisir le programme suivant. Le tester.

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -180 y: 50
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  avancer de 20
  attendre 1 secondes
  tourner de 45 degrés

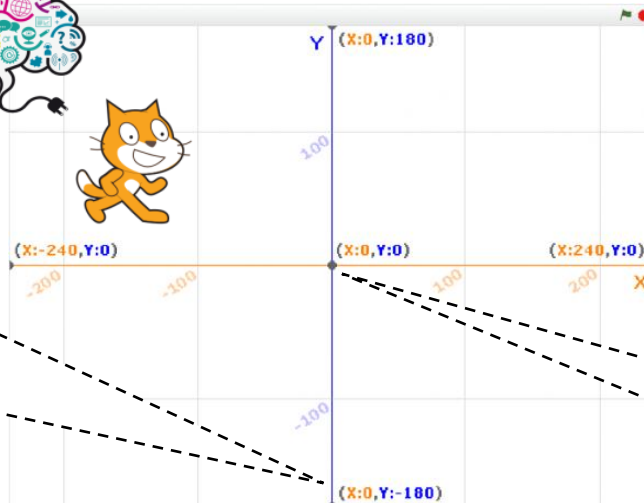
```

DÉBUT du programme

INITIALISATION

- a. permet de positionner le lutin à gauche,
- b. oriente le lutin vers la droite (90°),
- c. efface l'écran.

PROGRAMME PRINCIPAL



Axe vertical aussi appelé axe des ordonnées.

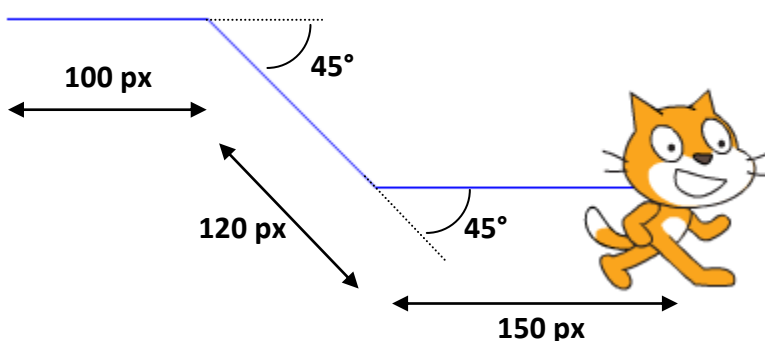
De $y = -180$ px à $y = 180$ px

Axe horizontal aussi appelé axe des abscisses.

De $x = -240$ px à $x = 240$ px

Origine du repère :
Coordonnées (0,0) soit $x=0$ et $y=0$

2. Modifier le programme principal précédent afin d'obtenir le déplacement suivant :



Le **pixel** (souvent abrégé **px**) est l'unité de base permettant de mesurer la définition d'une image numérique.

