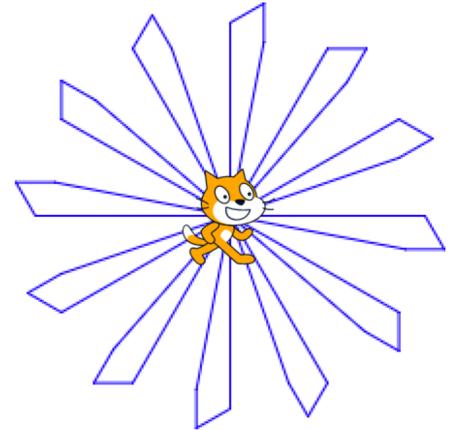


Mandalas

Projet 1: Hélices

L'objectif de cet exercice est d'écrire le script qui commande au lutin Dot de tracer cette fleur composée de 12 pétales.



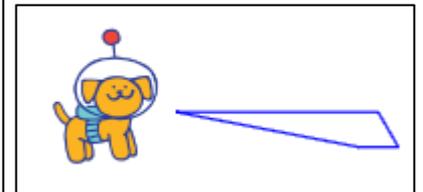
1. Choisis le lutin Dot et commence son script en le plaçant au centre de la feuille



2. La fleur est composée de pétales identiques. Crée un bloc permettant de tracer un pétale.

```

définir pétale
stylo en position d'écriture
avancer de 100 pas
tourner de 60 degrés
avancer de 0 pas
tourner de 0 degrés
avancer de 0 pas
aller à x: 0 y: 0
tourner de 0 degrés
  
```



3. Insère ce bloc dans le programme principal dans une boucle permettant de tracer les 12 pétales

```

répéter 12 fois
  pétale
  
```

Ecris le script qui commande au lutinLadybug1 de tracer ce mandala.

Projet 2 : Marteaux

Ce motif se répète 36 fois, le segment mesure 100u et le carré a des côtés de longueur 20u

