

Coordonnées dans un repère

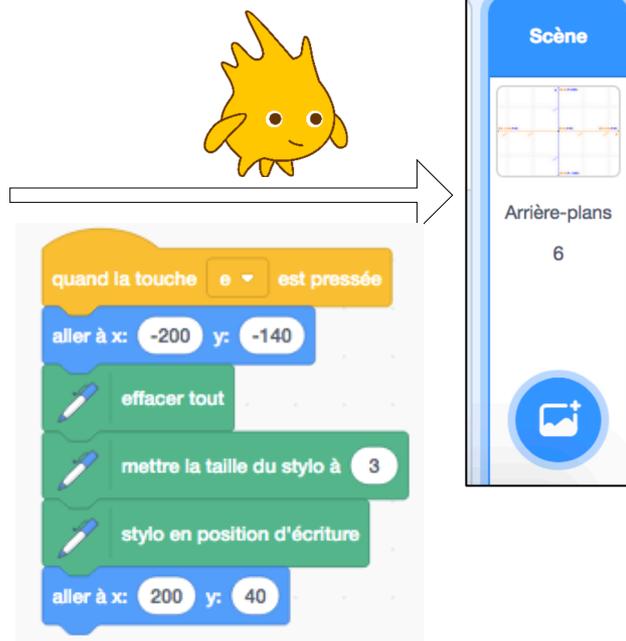
Exercice n°1 : L'enveloppe

Crée un nouveau projet que tu nommeras « Enveloppe ». Choisis le lutin « Gobo » et fais apparaître l'arrière plan « xy-grid ». Il s'agit d'un repère gradué qui permet de repérer les points où tu voudras déplacer Gobo, ton nouveau lutin.

1°) Complète les bulles avec les coordonnées des points sur l'enveloppe de ta feuille

2°) Complète sur Scratch le programme ci-contre de façon à ce que Gobo trace l'enveloppe ci-dessous lorsqu'on presse la touche « e ».

Attention : Gobo doit tracer l'enveloppe sans lever le crayon et sans repasser deux fois au même endroit.



```

    quand la touche e est pressée
    aller à x: -200 y: -140
    effacer tout
    mettre la taille du stylo à 3
    stylo en position d'écriture
    aller à x: 200 y: 40
  
```

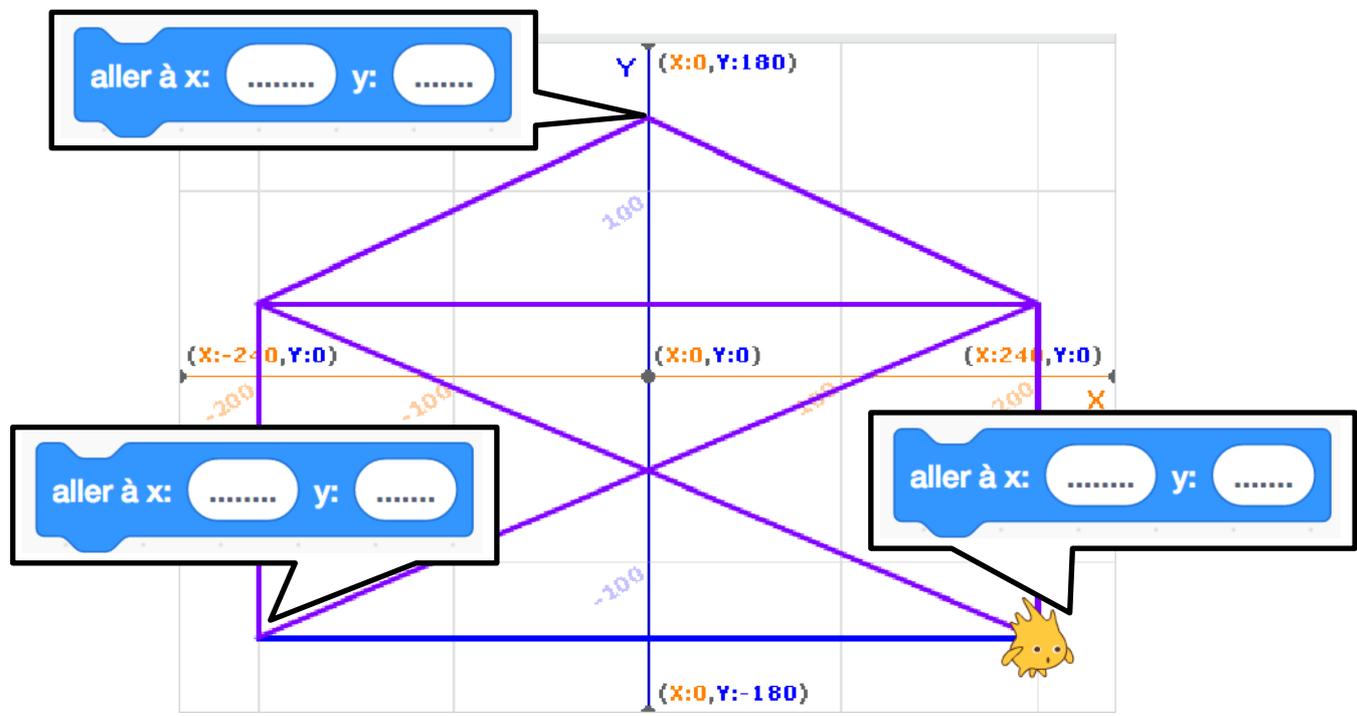


Diagram of an envelope on a coordinate grid. The grid has X and Y axes. The origin is (0,0). The envelope is a closed shape with vertices at (0,180), (-240,0), (-200,-140), (200,-140), and (240,0). Callouts point to the vertices with 'aller à x: y:' blocks.

Exercice n°2 : Le cube

Crée un nouveau projet que tu nommeras « Cube ».

En utilisant l'arrière-plan « xy-grid », construis un programme qui permette au lutin « Eléphant » de tracer un cube en perspective cavalière.

On ne fera pas les pointillés pour les arêtes invisibles

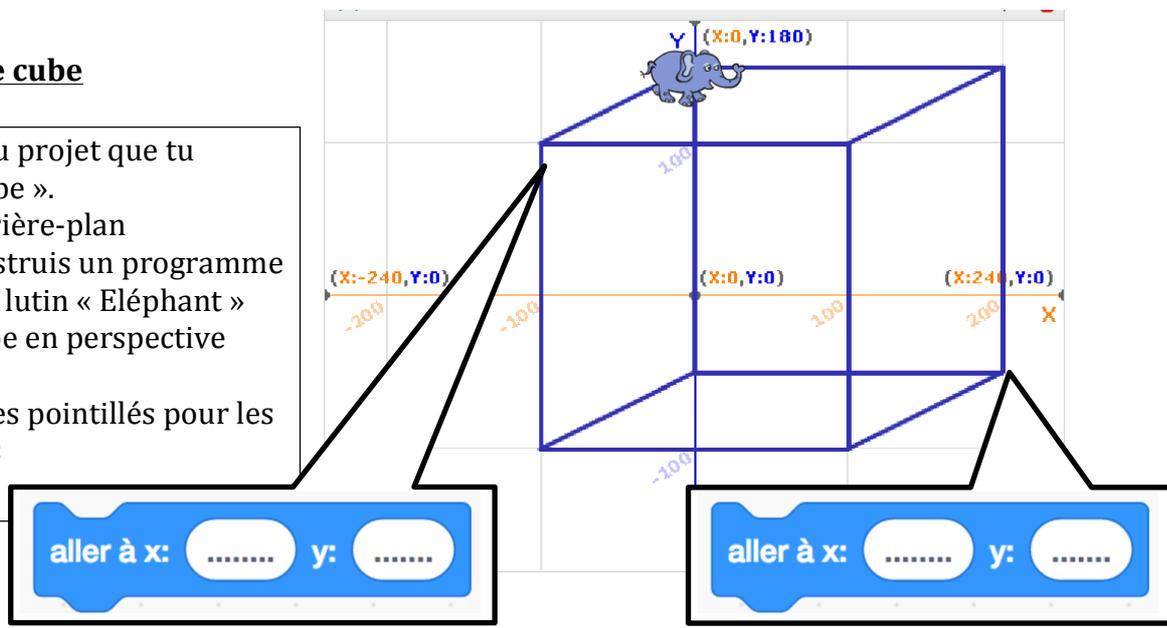


Diagram of a cube on a coordinate grid. The grid has X and Y axes. The origin is (0,0). The cube is drawn in perspective with vertices at (0,180), (-240,0), (-200,-140), (200,-140), (240,0), (0,0), (240,0), and (200,-140). Callouts point to the vertices with 'aller à x: y:' blocks.