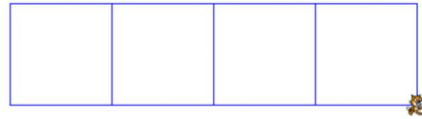


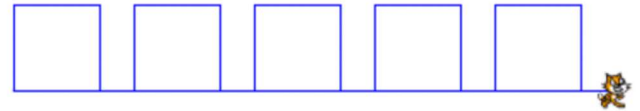
Objectif 1 : Frise Carrés

- ❑ Crée un bloc nommé Carré qui permet de tracer un carré de côté 100.
- ❑ En utilisant les blocs, écris un programme permettant de tracer la frise ci-contre.



Objectif 2 : Frise Carrés espacés liés

- ❑ Modifie le bloc Carré puis écris un programme qui permet de tracer la frise ci-contre, composée de carrés de côtés 50 et espacés de 20 pixels chacun.



Objectif 3 : Frise Carrés espacés

- ❑ Ecris un programme qui permet de tracer la frise ci-contre, composée de carrés de côtés 50 et espacés de 20 pixels chacun.



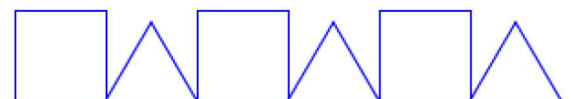
Objectif 4 : Frise Carrés Rectangles

- ❑ A la manière du bloc carré, crée un bloc nommé Rectangle qui permet de tracer un rectangle (vertical) de longueur 50 et largeur 20.
- ❑ En utilisant les blocs, écris un programme permettant de tracer la frise ci-contre.



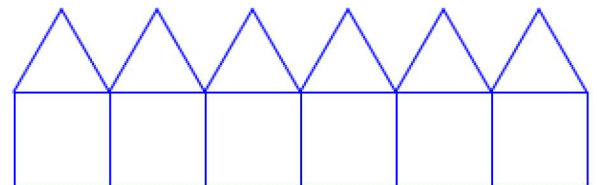
Objectif 5 : Frise Carrés Triangles

- ❑ De la même manière, écris un programme permettant de tracer la frise ci-contre avec des triangles et des carrés de côté 50.
- ❑ As-tu pensé à créer un bloc triangle ?



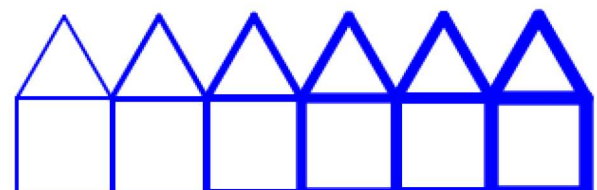
Objectif 4 : Frise Maison

- ❑ Écris un programme permettant de tracer la frise ci-contre avec des triangles et des carrés de côté 50.



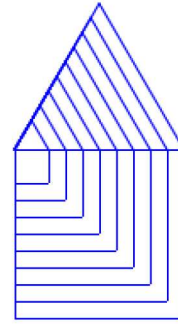
Pour aller plus loin 1 : Frise Maison2

- ❑ Modifie le programme précédent en utilisant pour obtenir la frise suivante :



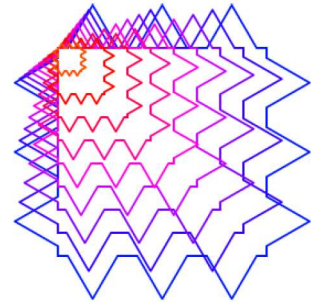
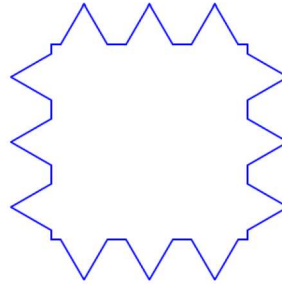
Pour aller plus loin 2 : Frise MaisonEmboîtées

- ❑ Ecris un programme permettant de tracer cette construction :
Tu peux créer la variable **côté**.



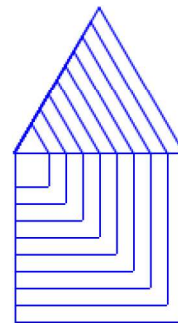
Pour aller plus loin 3 : Motif

- ❑ A partir de ce motif , trace :
Tu peux créer le bloc **Motif**.



Pour aller plus loin 2 : Frise MaisonEmboîtées

- ❑ Ecris un programme permettant de tracer cette construction :
Tu peux créer la variable **côté**.



Pour aller plus loin 3 : Motif

- ❑ A partir de ce motif , trace :
Tu peux créer le bloc **Motif**.

