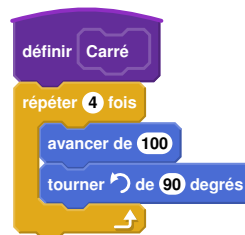


ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION - Travaux pratiques 3

Objectif 1 : Frise Carrés

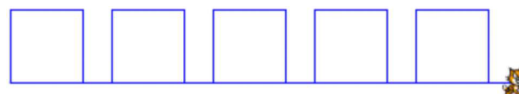
- Crée un bloc nommé Carré qui permet de tracer un carré de côté 100.
- En utilisant les blocs, écris un programme permettant de tracer la frise ci-dessous.



➤ Appelle le professeur pour la vérification

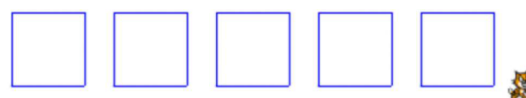
Objectif 2 : Frise Carrés espacés liés

- 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

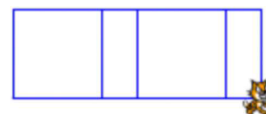
- Écris un programme qui permet de tracer la frise ci-contre, composée de carrés de côtés 50 et espacés de 20 pixels chacun.



➤ Appelle le professeur pour la vérification

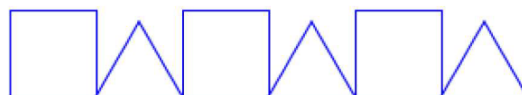
Objectif 4 : Frise Carrés Rectangles

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



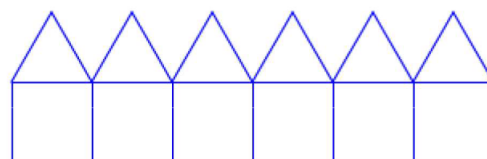
Objectif 5 : Frise Carrés Triangles

- 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 6 : Frise Maison

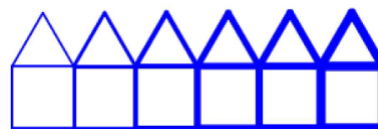
- Écris un programme permettant de tracer la frise ci-contre avec des triangles et des carrés de côté 50.



➤ Appelle le professeur pour la vérification

Objectif bonus 1 : Frise Maison 2

- Modifie le programme précédent pour obtenir la frise suivante. On pourra utiliser le bloc :



Objectif bonus 2 : Frise Maison Emboîtées

- Écris un programme permettant de tracer cette construction. Tu peux créer la variable :



Objectif bonus 3 : Frise Maison Emboîtées

- A partir de ce motif , trace : Tu peux créer le bloc :

