Faire un dessin avec une symétrie de rotation

 À l’aide d’un programme de codage par blocs

**Fiche 4a**

**Déroulement**

Clique sur le lien pour accéder à Scratch : Chat, Canard et Ballon : Dessins symétriques par rotation (Figures et instructions conditionnelles) :
<https://scratch.mit.edu/projects/903182769/>

● Sélectionne « Voir à l’intérieur »pour accéder au code.

● Modifie le code pour que le dessin présente une symétrie de rotation.

● Regarde ton code. Vois-tu des événements répétitifs ?

 Des événements imbriqués ? Si c’est le cas, que créent-ils ?

 Faire un dessin avec une symétrie de rotation (suite)

 À l’aide d’un programme de codage par blocs

**Fiche 4b**

**Astuces**

● Tout d’abord, le dessin du canard est légèrement décalé par rapport à l’écran.

Peux-tu modifier le code pour en tenir compte ?

Considère la possibilité de modifier les valeurs du bloc « aller à » afin que le dessin du canard commence plus haut sur le plan cartésien.

● Modifie une chose à la fois. Explique ce que tu modifies et pourquoi.

● Assure-toi que le dessin présente une symétrie de rotation.

● Un ballon fait partie de ce programme. Le ballon est là pour t’aider à réfléchir à différents aspects de ce programme de codage par blocs.

Le code du ballon est basé sur des instructions conditionnelles.

(« si ... alors » ou « si ... alors ... sinon ») Essaie de modifier
les instructions.

Que se passe-t-il lorsque le ballon entre en contact avec les autres images-objets ?