

43 Compléter les valeurs manquantes d'un script

Je révise

Pour compléter les valeurs manquantes d'un script, on doit analyser ce que fait le script en s'aidant des informations disponibles. Dans cet exemple, on veut tracer un carré connaissant la valeur du périmètre. On prendra en compte :

Le nombre de côtés.

La longueur d'un côté.

L'angle de rotation.

```

quand est cliqué
  dire Traçons un carré. pendant 1 secondes
  demander Quel périmètre ? et attendre
  mettre Périmètre à réponse
  stylo en position d'écriture
  répéter 4 fois
    avancer de Périmètre : 4
    tourner de 90 degrés
  relever le stylo
  
```

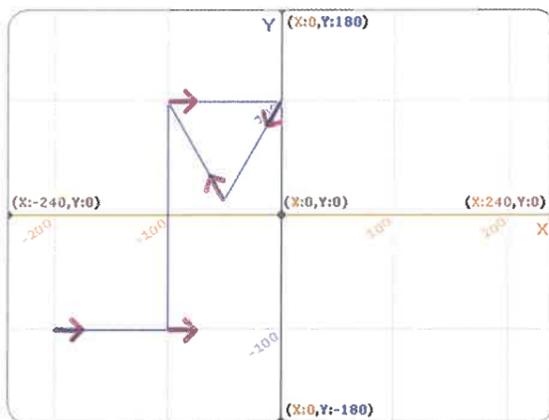


Teste un périmètre !

À toi de jouer !

Exercice 1

Complète le script ci-dessous pour obtenir ce tracé final.



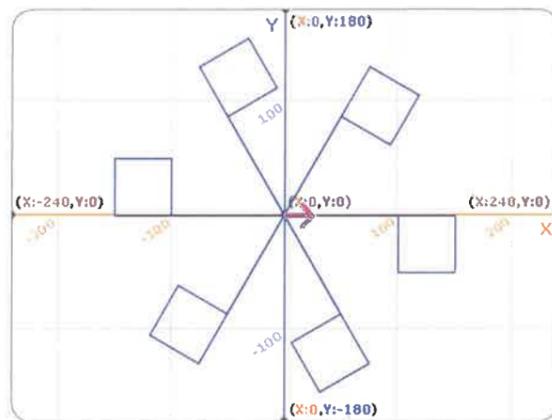
```

quand est cliqué
  aller à x: -200 y: -100
  s'orienter à 90
  avancer de 
  ajouter à y
  Triangle équilatéral

  définir Triangle équilatéral
  répéter fois
    avancer de 
    tourner de degrés
  
```

Exercice 2

Complète le script ci-dessous pour obtenir 6 drapeaux.



```

quand est cliqué
  stylo en position d'écriture
  répéter fois
    Drapeau
    tourner de 60 degrés

  définir Drapeau
  avancer de 100
  Carré
  avancer de

  définir Carré
  répéter 4 fois
    avancer de 50
    tourner de degrés
  
```



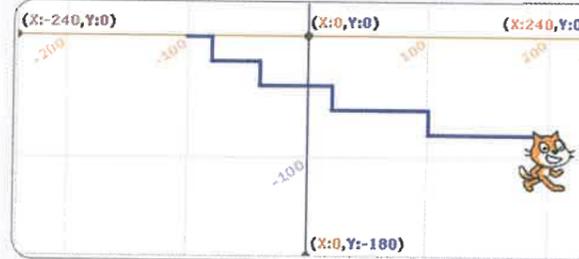
L'usage des blocs : « drapeau » et « carré » facilite l'écriture du script !

44 Corriger, adapter ou choisir un script

Je révise

Il arrive que l'on corrige un script soit parce qu'il ne fait pas ce qu'on demande, soit parce qu'on veut qu'il fasse autre chose.

Dans cet exemple, on voudrait créer un escalier avec des marches de plus en plus profondes.



```

quand est cliqué
  aller à x: -100 y: 0
  mettre Profondeur à 20
  stylo en position d'écriture
  répéter 5 fois
    avancer de Profondeur
    ajouter -20 à y
    ajouter à Profondeur 20
  relever le stylo
  
```

La profondeur devrait varier dans la boucle. Mais ce n'est pas le cas ici...



Mais quand on teste le script ci-contre, les marches ont la même taille, c'est-à-dire que la profondeur d'une marche ne change pas.

Pour corriger cela, on déplace `ajouter à Profondeur 20` dans la boucle « répéter 5 fois ».

À toi de jouer !

Exercice 1 Argent de poche

Dee possède 50 €. Chaque mois, il gagne 10 € et dépense la moitié de l'argent total qu'il possède.

1. Que contient la tirelire de Dee après 3 mois ?

2. Dee a réalisé le script ci-dessous pour afficher ce que contient sa tirelire après trois mois. Mais il ne fonctionne pas.

Comment corriger ce script ?

```

quand est cliqué
  mettre Tirelire à 50
  répéter 3 fois
    ajouter à Tirelire 10
    mettre Tirelire à 1 / 2
  dire Tirelire pendant 1 secondes
  
```

Exercice 2

Selon ce que l'on ajoute au script dans le bloc `Déplace`, on peut réaliser ces 3 types de figures.

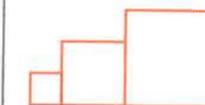


Figure 1

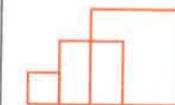


Figure 2



Figure 3

```

quand est cliqué
  mettre Taille à 10
  stylo en position d'écriture
  répéter 3 fois
    Carré
    Déplace
    ajouter à Taille 10
  relever le stylo

  définir Carré
  répéter 4 fois
    avancer de Taille
    tourner de 90 degrés

  définir Déplace
  
```

1. Si le bloc `Déplace` est vide, quelle figure affiche le script ?

Figure n°

2. Quelle figure sera affichée si on ajoute la brique `ajouter Taille à x` au bloc `Déplace` ?

Figure n°