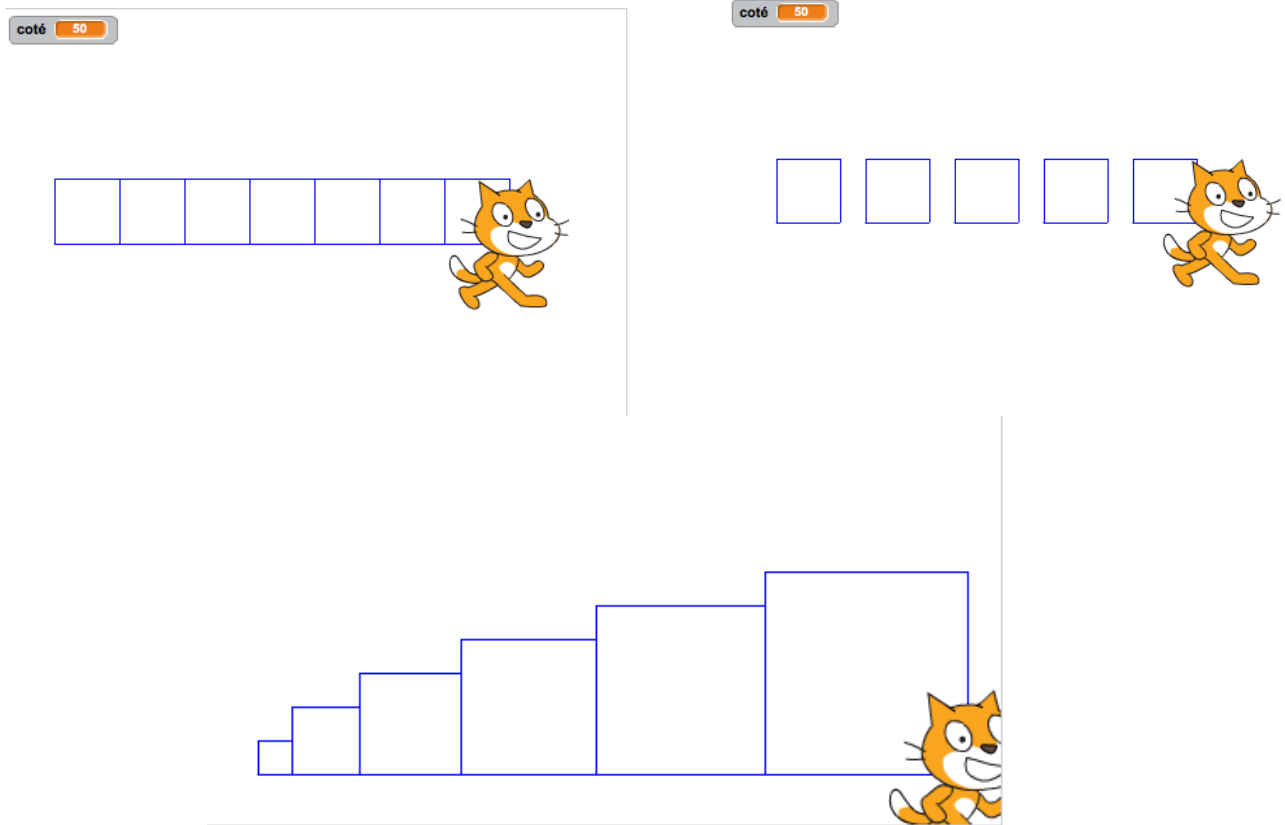


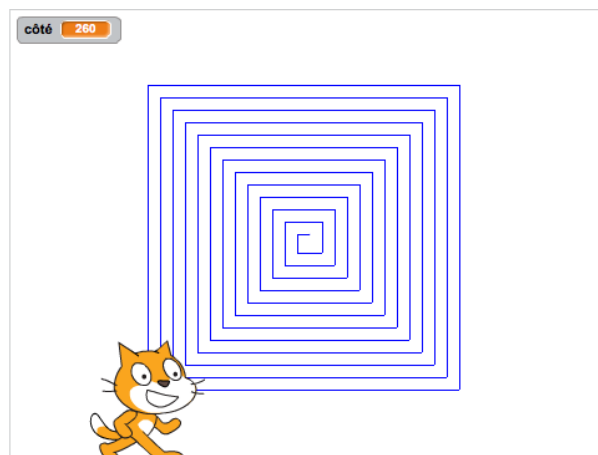
TP SCRATCH BOUCLES et VARIABLES

Ecrire des programmes permettant d'obtenir des figures semblables à celles proposées ci-dessous en utilisant, si possible des boucles (répéter) et des variables.

1) On pourra d'abord définir un bloc «Carré»



2)



3) Ecrire un programme qui permet de dessiner avec les flèches en utilisant des instructions du type «quand // est pressé»