

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Scratchy, dompteur de solide !

LE DÉFI

Scratchy doit apprendre à « dompter » un solide droit défini à partir de sa base.

LE PROGRAMME

- Il faut créer un lutin dont le costume correspond à la base du solide droit, vue en perspective.
- Quand Scratchy lui en donne l'ordre, ce lutin se déplace vers le haut selon les paramètres précisés par l'utilisateur :
 - le pas du déplacement ;
 - le nombre de déplacements.
- Le lutin laisse une trace de ses différentes positions.

À toi de jouer !

