

FICHE PROF

Le but de cette activité est de découvrir les fonctionnalités de dessin du logiciel.

1. On demande aux élèves d'écrire des scripts permettant de contrôler le fait d'abaisser ou de relever le stylo, d'effacer le dessin ou de modifier la taille du stylo. Ces scripts seront déclenchés chacun par une touche dédiée du clavier :

Touche E : Écrire

Touche L : Lever le stylo

Touche N : Nettoyer la scène


Touche P : augmenter de 1 la taille du stylo

Touche M : diminuer de 1 la taille du stylo

2. On demande maintenant aux élèves de tracer le chiffre 2 au format « réveil matin ». Ils vont pour cela mêler leurs connaissances sur les déplacements, acquises avec la fiche *Déplacements* et les scripts de la question 1. .

Un exemple de solution :



Remarque : Une partie de la figure se retrouve parfois masquée par la taille du lutin. Pour améliorer cela, il suffit, dans le menu *Apparence*, d'utiliser le bloc  avec une valeur de 1%.

3. Enfin, on demande aux élèves d'écrire les scripts correspondants aux autres chiffres.

Remarque : Certains élèves vont être bloqués ou gênés par le fait de devoir repasser sur le même trait. Ces passages multiples sont sans incidence sur le résultat final et, bien qu'il soit possible de réaliser les figures sans repasser sur le même trait, cela s'avère plus complexe avec plus d'actions de relever et abaisser le stylo.