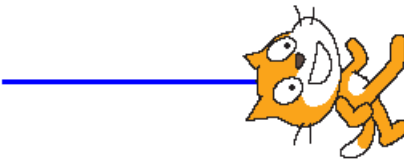

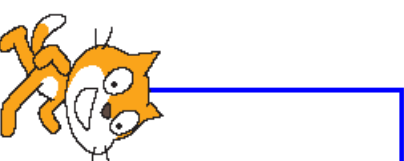



PARTIE EN SALLE 9

Quand le chat scratch dessine un carré ...

| | |
|--|---|
| <p>Etape 1 Il fait 200 pas vers la droite</p>  | <p>Etape 2 Il tourne de 90° et refait 200 pas</p>  |
| <p>Etape 3 Il tourne de 90° et refait 200 pas</p>  | <p>Etape 4 Il tourne de 90° et refait 200 pas</p>  |

Comme à la fin il est content de lui, il dit « Youpi ! »

```

quand [drapeau] est pressé
  abaisser le stylo
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 200 pas
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  relever le stylo
  dire Youpi ! pendant 2 secondes
  
```

```

quand [0] est pressé
  abaisser le stylo
  répéter 4 fois
    avancer de 200 pas
    tourner de 90 degrés
    attendre 1 secondes
  relever le stylo
  dire Youpi ! pendant 2 secondes
  
```

Ces deux scripts sont différents mais ils commandent le chat Scratch exactement de la même manière.

Explique pourquoi.



```

quand [espace] est pressé
  effacer tout
  relever le stylo
  mettre la taille du stylo à 3
  aller à x: -130 y: -90
  pointer en direction 90
  
```

Ce petit script permet de démarrer une figure dans de bonnes conditions :

- 1/ On efface la figure qui précède
 - 2/ On met le stylo à la bonne taille (ni trop fin, ni trop gros)
- On relève le stylo pour qu'il ne trace pas de trait inutile.
- 3/ On installe le chat en bas à gauche pour commencer
 - 4/ Le chat est prêt à partir vers la droite