

Etablissement MOUNJI : Informatique  
Comment tracer des formes géométriques sur scratch 3

Tracer un rectangle

```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -173 y: -122
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  mettre la couleur du stylo à magenta
  mettre la taille du stylo à 3
  répéter 2 fois
    avancer de 200 pas
    tourner de 90 degrés
    attendre 1 secondes
    avancer de 100 pas
    tourner de 90 degrés
    attendre 1 secondes
```



Ex1 : Tracer un rectangle

Ex 2 : Tracer un hexagone

