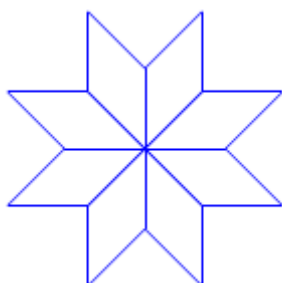


Utilisation d'un bloc d'instruction

- Un **bloc d'instruction** permet de mémoriser un **petit algorithme** intervenant une ou plusieurs fois dans un **algorithme plus élaboré**, ce qui **facilite la lecture et la compréhension** de l'algorithme principal.
- Dans le logiciel Scratch, on peut **créer des blocs** à partir du menu « Ajouter blocs ». Lorsqu'il a été créé, un bloc peut être utilisé exactement comme les autres instructions.

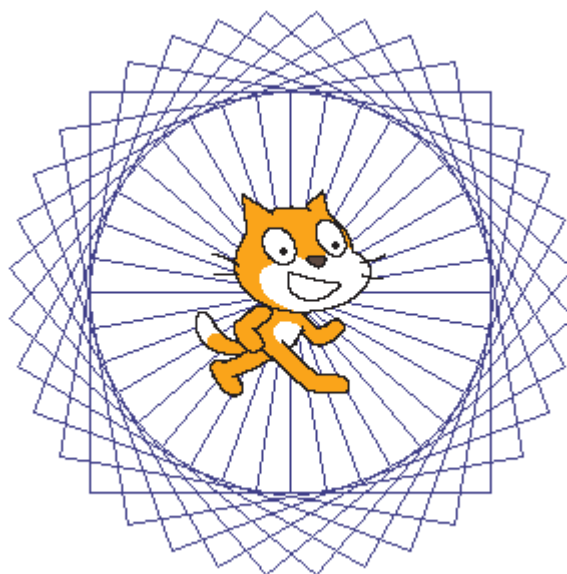
Deux exemples

Compléter les scripts...



Silence on tourne !

1. Ecrire un bloc « Carré » permettant de tracer un carré de côté 100.
2. Insérer ce bloc dans un algorithme permettant de tracer la jolie figure proposée ci-contre, composée de 36 carrés identiques, tous décalés de 10 degrés les uns par rapport aux autres...
3. Améliorer le programme en faisant en sorte que le chat dise « Je vais tracer une jolie figure ! » avant de commencer son travail, puis disparaisse de l'écran.



Chemin de croix

1. Ecrire un bloc « Croix » permettant de tracer le signe d'addition.
2. Insérer ce bloc dans un algorithme permettant de tracer ce joli soleil.



