

**Vocabulaire :**

**Un bloc** est constitué d'un ensemble d'**instructions** permettant de réaliser un motif qui sera ensuite utilisé dans le **programme principal**.

**Exemple :**

Bloc « triangle équilatéral »:

Programme principal:

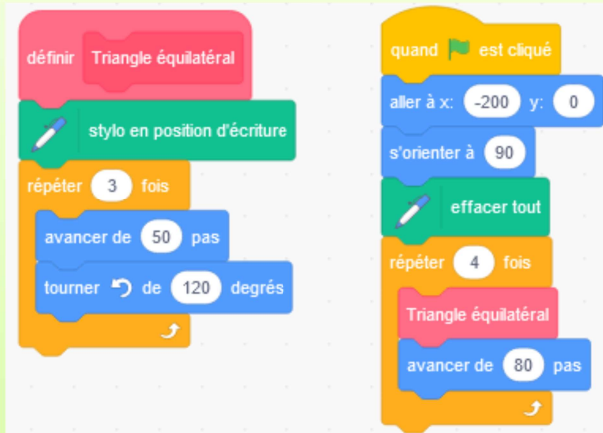


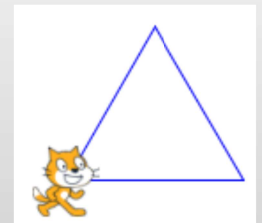
Figure réalisée par le lutin :



**Rappel :** Le bloc **s'orienter à 90** dirige le lutin vers la droite.

**Remarques :**

- Attention :** Pour tracer un triangle équilatéral, le lutin doit tourner de  $120^\circ$  et non de  $60^\circ$ .  
En effet, un triangle équilatéral ayant 3 angles de  $60^\circ$ , le lutin tourne 3 fois de :  $180^\circ - 60^\circ = 120^\circ$ .



- Pour débiter certains tracés, le lutin peut être placé ailleurs qu'au centre de la scène. Il suffit pour cela de changer les valeurs de x et de y dans le bloc **aller à x: 0 y: 0**.

On peut s'aider de ce cadre pour savoir quelles valeurs utiliser :

