

# Fiche 7 – Pointer et dessiner

---

## Pointer et atteindre une cible

- Ouvrir le projet Session7\_0.
- Choisir le lutin Basketball, diminuer sa taille pour qu'il fasse autour de 40x40 pixels.
- Choisir le lutin Arrow1. Supprimer tous ses costumes sauf le premier. Renommer ce lutin « flèche »
- Pour le lutin « flèche » essayer les blocs :

S'orienter à :  et S'orienter vers : 

- Écrire le script suivant pour la flèche




Après avoir cliqué sur le drapeau vert, déplacer le ballon avec la souris.

### Que fait la flèche ?

- Écrire un script pour la flèche, qui s'arrête lorsque la flèche a atteint le ballon.

## Dessiner avec la souris

- Choisir le lutin crayon (Pencil), supprimer son deuxième costume et diminuer légèrement sa taille.

- Le bloc  demande au lutin de se placer là où se trouve le pointeur de souris

- Le bloc  permet de prendre une décision.

Dans le trou qui suit le mot « si », on place une condition.

Si la condition est remplie, alors le lutin exécute les instructions situées dans la mâchoire du « alors », si la condition n'est pas remplie, le lutin exécute les instructions situées dans la mâchoire du « sinon ».

- Écrire un script qui permette de dessiner en cliquant sur le crayon pour démarrer puis dessine en déplaçant le pointeur de la souris sur la scène.

## Algorithme du programme

### Quand le lutin crayon est cliqué

1. nettoyer la scène
  2. préparer le stylo : choix de sa couleur, de son épaisseur
  3. relever le stylo
  4. placer le lutin crayon au centre de la scène
  5. **Répéter indéfiniment** :
    - Si « souris pressée » alors
      - a) aller vers le pointeur de souris
      - b) mettre le stylo en position d'écriture
    - Sinon
      - a) relever le stylo
    - Fin Si
- Fin Répéter**