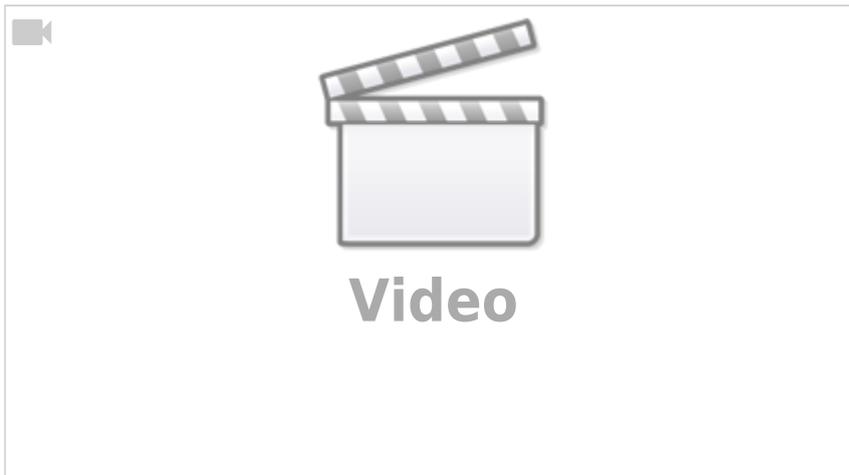
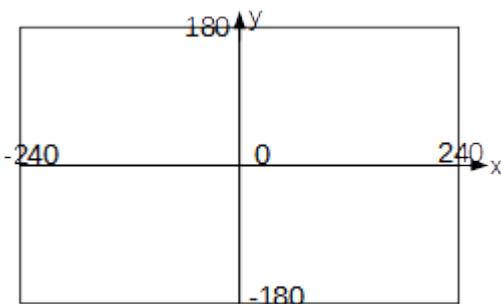


Comparer des vitesses en scratch



L'écran

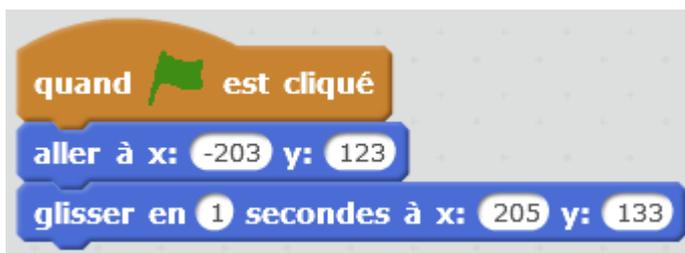
On positionne un lutin grâce à ses coordonnées :



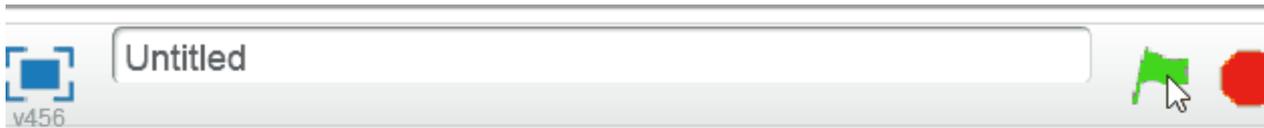
Le -203 et le 123 dépendent de l'endroit où est mis le lutin.

Déplacer l'objet

On déplace l'objet là où on veut le mettre et on rajoute la commande "Glisser"



En cliquant sur le drapeau vert, on obtient :



Tracer un trait sous le chat

effacer tout

Pour effacer tous les traits :

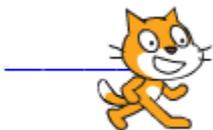
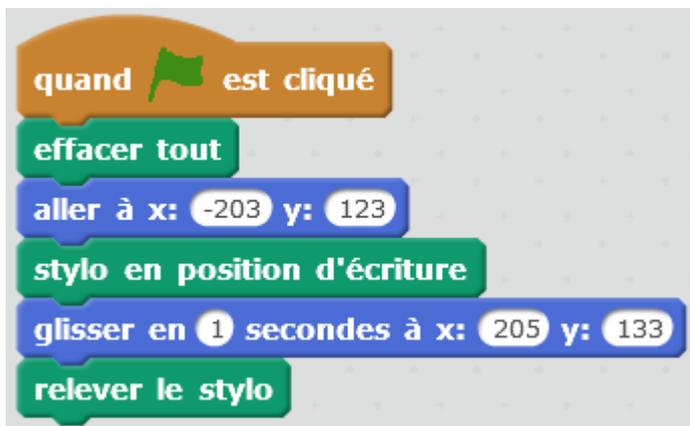
stylo en position d'écriture

Pour écrire :

relever le stylo

Pour ne plus écrire :

Ce qui donne :



Si on veut qu'il répète cela :



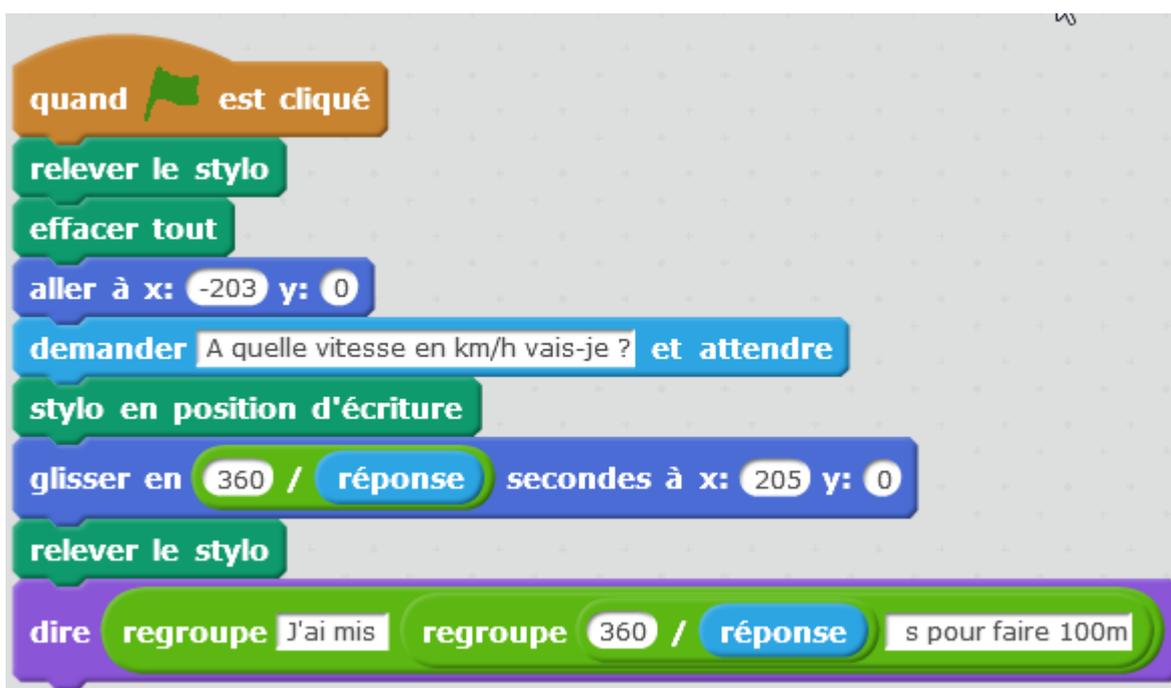
Poser une question



Utiliser une réponse...

...pour calculer le temps mis par le lutin pour faire 100m.

Pour trouver la durée du trajet de 100m, on doit diviser 360 par la vitesse en km/h.



Last update: 2020/07/24 03:31 chp_x_comparaisons_de_vitesse_-_scratch https://www.physix.fr/dokuwiki/doku.php?id=chp_x_comparaisons_de_vitesse_-_scratch

From: <https://www.physix.fr/dokuwiki/> - **Physix.fr**

Permanent link: https://www.physix.fr/dokuwiki/doku.php?id=chp_x_comparaisons_de_vitesse_-_scratch

Last update: **2020/07/24 03:31**

