




Activité 3

Crée un nouveau projet.


Efface le lutin par défaut et choisis le lutin **Arrow1** :



Puis crée le code ci-contre :

```
quand  pressé
stylo en position d'écriture
effacer tout
choisir la couleur  pour le stylo
choisir la taille  pour le stylo
```

Que faut-il ajouter avant l'instruction *stylo en position d'écriture* afin de positionner le lutin au centre de la scène ?

```
quand  est pressé
s'orienter à 
avancer de 
```

Teste ton programme avec la touche flèche droite.

Complète le programme afin que ton lutin puisse se déplacer dans toutes les directions.

Lorsque ton lutin se déplace, il dessine un trait. On souhaite qu'il puisse lever ou baisser le crayon quand on lui demande.

```
quand  est pressé
stylo en position d'écriture

quand  est pressé
relever le stylo
```

Crée des écouteurs permettant de changer la couleur et l'épaisseur du stylo.

Enregistre ton projet (*scratch_activite3*)