

Scratch - Dessiner dans un repère orthonormé

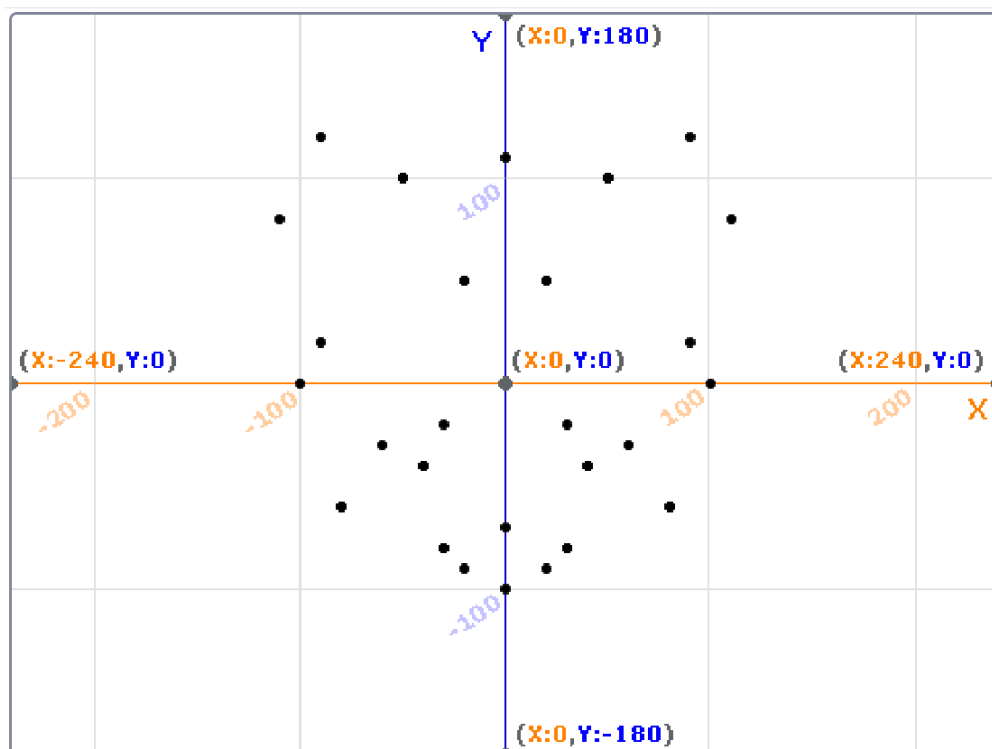
1) Dessiner sur SCRATCH le panda

Les **coordonnées** des points du PANDA

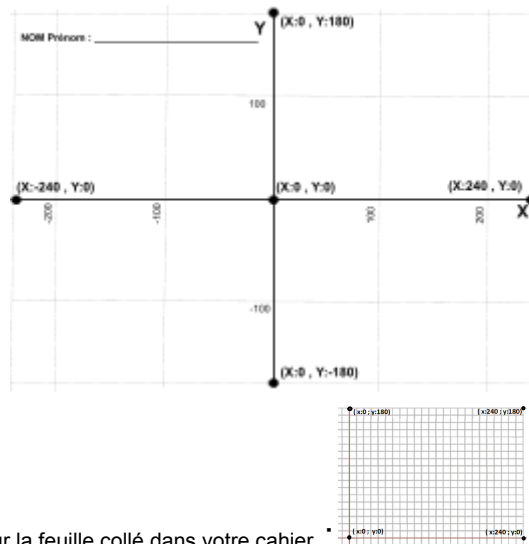
Tête			
1	(0;110)	7	(-30; -80)
2	(50; 100)	8	(-80; -60)
3	(100; 0)	9	(-100; 0)
4	(80; -60)	10	(-50; 100)
5	(30; -80)	Retour pt 1	(0; 110)
6	(0; -70)		

Oreille gauche		Oreille droite		Joue gauche		Joue droite	
10	(-50 ; 100)	2	(50 ; 100)	10	(-50 ; 100)	2	(50 ; 100)
11	(-90 ; 120)	14	(90 ; 120)	17	(-20 ; 50)	18	(20 ; 50)
12	(-110 ; 80)	15	(110 ; 80)	8	(-80 ; -60)	4	(80 ; -60)
13	(-90 ; 20)	16	(90 ; 20)				

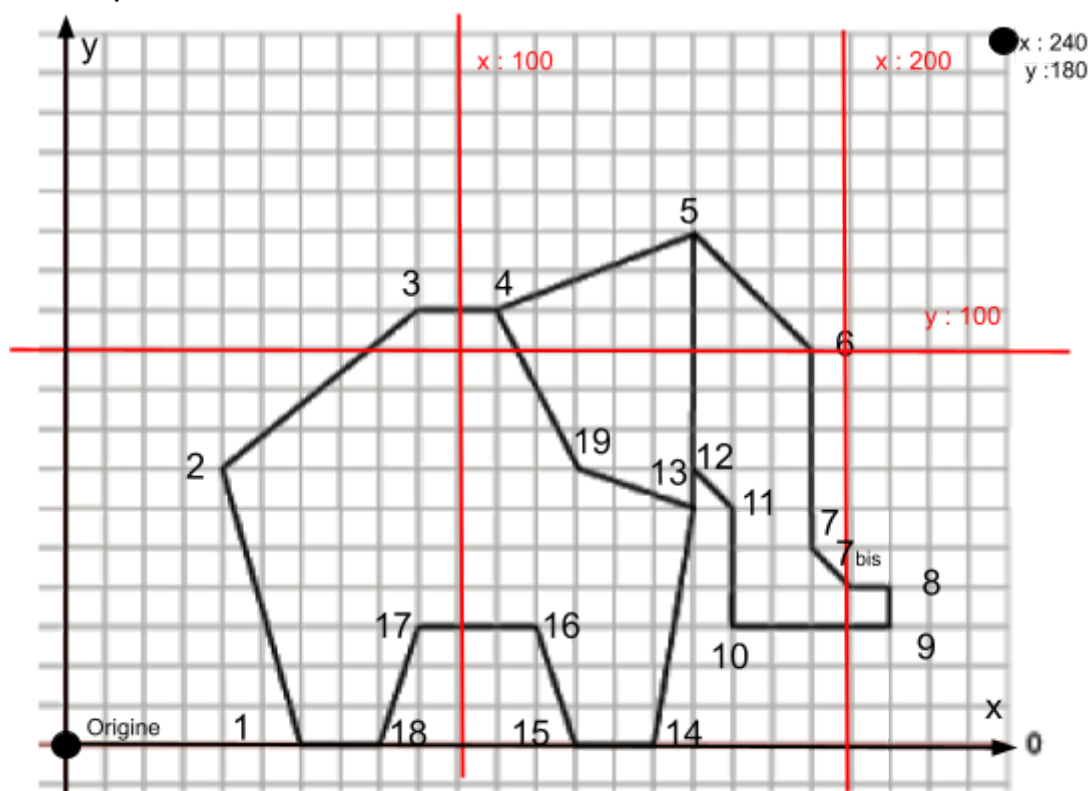
Œil gauche		Œil droit		Nez			
17	(-20 ; 50)	18	(20 ; 50)	20	(-40 ; -40)	27	(20 ; -90)
19	(-30 ; -20)	22	(30 ; -20)	7	(-30 ; -80)	5	(30 ; -80)
20	(-40 ; -40)	23	(40 ; -40)	25	(-20 ; -90)	23	(40 ; -40)
21	(-60 ; -30)	24	(60 ; -30)	26	(0 ; -100)		



[Scratch](#)



2) Recopier l'éléphant sur la feuille collé dans votre cahier :



3) Trouver les coordonnées des points de l'éléphant (vérifier sur scratch).

1	(60;0)	7	(;)	12	(;)	18	(;)
2	(;)	7bis	(;)	13	(;)	19	(;)
3	(;)	8	(;)	14	(;)		
4	(;)	9	(;)	15	(;)		
5	(;)	10	(;)	16	(;)		
6	(;)	11	(;)	17	(;)		

4) Faire le [programme ELEPHANT](#)

5) Faire le [Programme PANDA](#)

Les coordonnées des points du PANDA

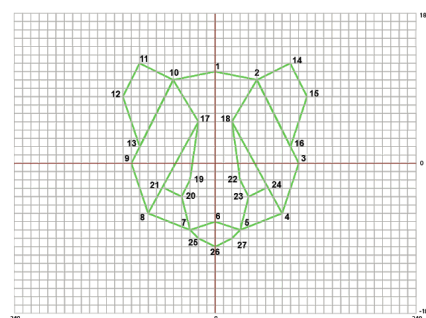
Tête			
1	(0;110)	7	(-30; -80)
2	(50; 100)	8	(-80; -60)
3	(100; 0)	9	(-100; 0)
4	(80; -60)	10	(-50; 100)
5	(30; -80)	Retour pt 1	(0; 110)
6	(0; -70)		

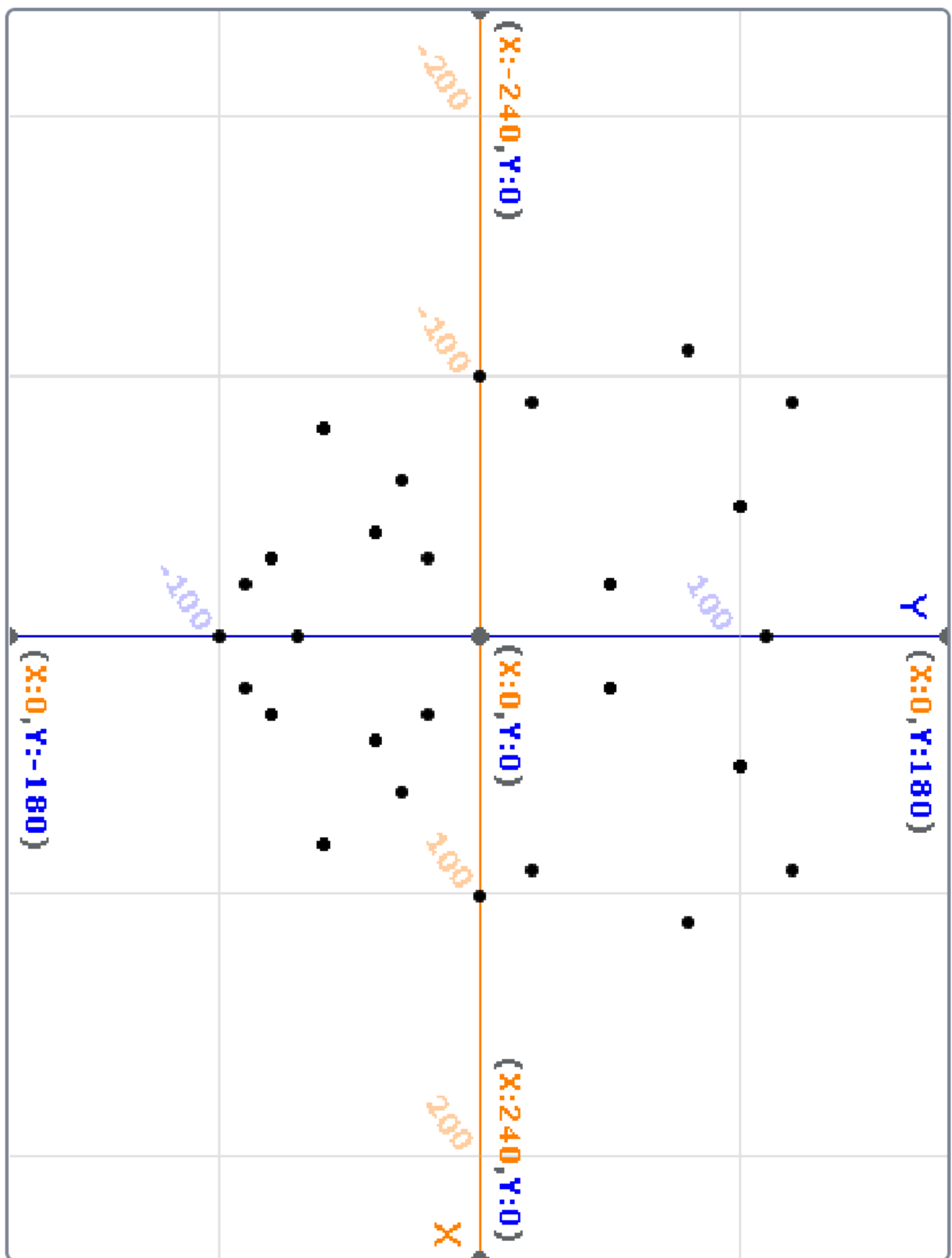
Oreille gauche		Oreille droite	
10	(-50 ; 100)	2	(50 ; 100)
11	(-90 ; 120)	14	(90 ; 120)
12	(-110 ; 80)	15	(110 ; 80)
13	(-90 ; 20)	16	(90 ; 20)

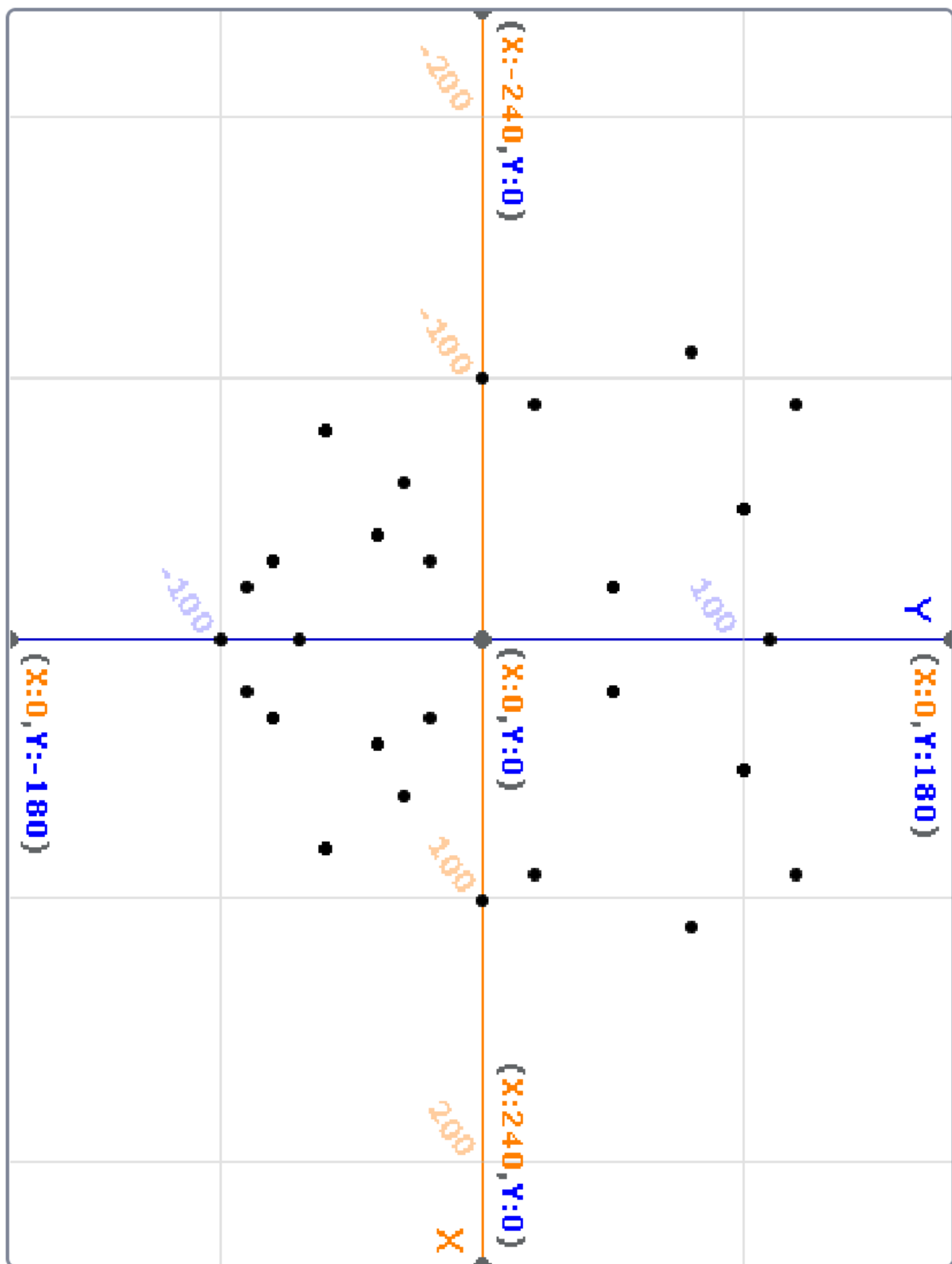
Joue gauche		Joue droite	
10	(-50 ; 100)	2	(50 ; 100)
17	(-20 ; 50)	18	(20 ; 50)
8	(-80 ; -60)	4	(80 ; -60)

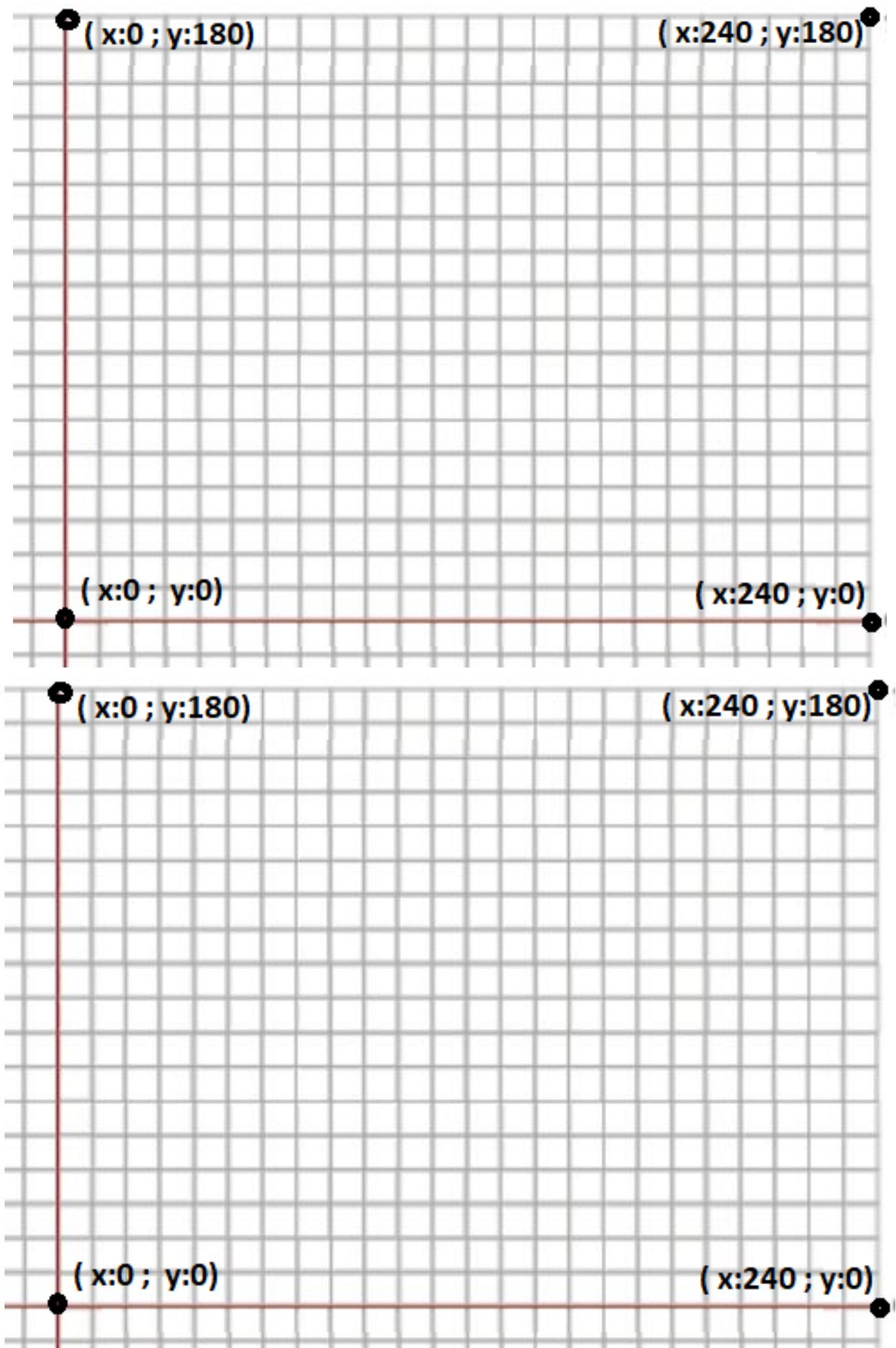
Œil gauche		Œil droit	
17	(-20 ; 50)	18	(20 ; 50)
19	(-30 ; -20)	22	(30 ; -20)
20	(-40 ; -40)	23	(40 ; -40)
21	(-60 ; -30)	24	(60 ; -30)

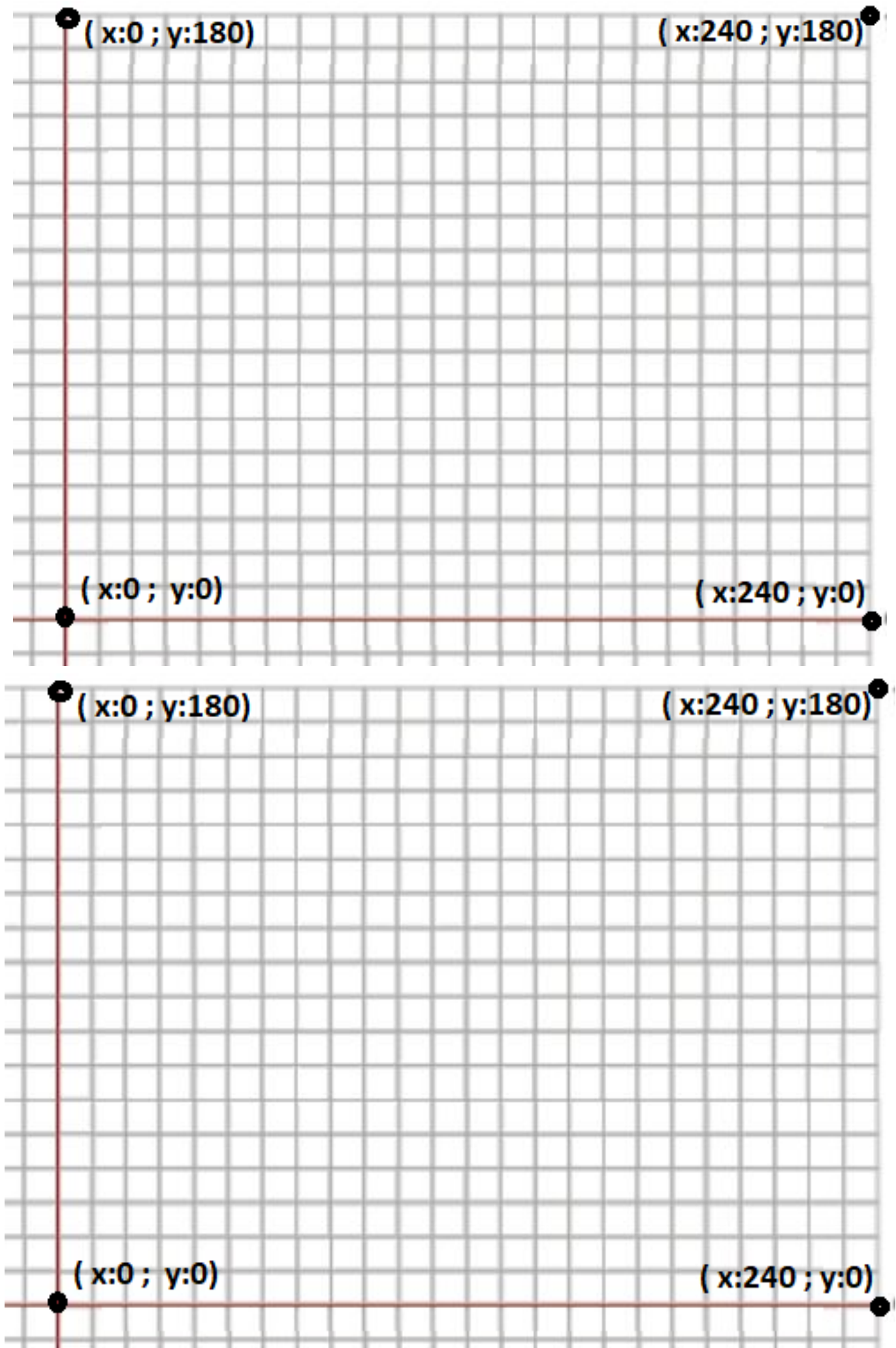
Nez			
20	(-40 ; -40)	27	(20 ; -90)
7	(-30 ; -80)	5	(30 ; -80)
25	(-20 ; -90)	23	(40 ; -40)
26	(0 ; -100)		











Les **coordonnées** des points du PAND

