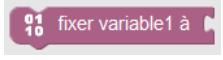
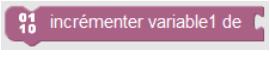
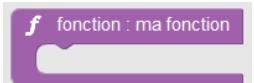
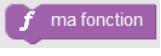


Liste des blocs

Voici la liste des blocs utilisables dans le mode Création. Certains blocs (notamment variables & fonctions) ne deviennent disponibles que quand la série correspondante a été terminée. D'autres (Avancer, Répéter) voient leur fonctionnalité évoluer une fois que l'élève a terminé la série E.

<u>Avancer</u> Le bloc le plus courant, qui permet de tracer des segments. A partir de la série E, ce bloc doit être combiné avec une variable ou un bloc nombre.	
<u>Demi-cercle/Quart de cercle</u> Deux blocs permettant de tracer des arcs de cercle. A partir de la série E, ces blocs doivent être combinés avec une variable ou un bloc nombre.	
<u>S'orienter</u> Permet de faire tourner la flèche de façon absolue.	
<u>Angle</u> Permet de faire tourner la flèche de façon relative et de former des angles. Il est plus intéressant de le combiner avec un bloc Répéter .	
<u>Lever/Poser</u> Permet de déplacer la flèche avec un bloc Avancer sans tracer de trait.	
<u>Changer couleur</u> Permet de choisir une nouvelle couleur pour les formes tracées.	
<u>Décaler couleur</u> Change la couleur relativement à la couleur précédente. A utiliser avec un bloc Répéter .	
<u>Répéter</u> Permet d'exécuter une série d'instructions plusieurs fois. A partir de la série E, ce bloc doit être combiné avec une variable ou un bloc nombre.	
<u>Nombre</u> Contient un nombre, à placer dans d'autres blocs (notamment Avancer) ou dans des opérations.	

<u>Opération</u>	
Permet d'utiliser les 4 opérations. A utiliser avec des variables ou des blocs nombre.	
<u>Variable : affectation</u>	
Permet de stocker le nombre de son choix dans le bloc d'utilisation.	
<u>Variable : utilisation</u>	
Permet d'utiliser le nombre stocké avec le bloc d'affectation.	
<u>Variable : incrémentation</u>	
Permet de faire augmenter le nombre stocké dans le bloc d'utilisation.	
<u>Fonction : déclaration</u>	
Permet de créer une fonction, c'est-à-dire une suite d'instructions, qui sera déclenchée par le bloc d'appel.	
<u>Fonction : appel</u>	
Exécute la fonction définie dans le bloc de déclaration.	