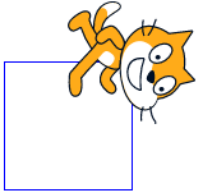
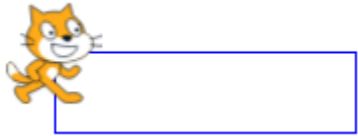
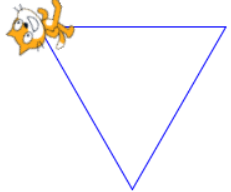



Le bloc « s'orienter à »

			
Le lutin regarde vers la droite	Le lutin regarde vers la gauche	Le lutin regarde vers le haut	Le lutin regarde vers le bas

Quelques programmes à « connaître »

 <p>Carré</p>	 <p>Rectangle</p>	 <p>Triangle équilatéral</p>
<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture avancer de 100 pas tourner de 90 degrés avancer de 100 pas tourner de 90 degrés avancer de 100 pas tourner de 90 degrés avancer de 100 pas tourner de 90 degrés </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture avancer de 150 pas tourner de 90 degrés avancer de 40 pas tourner de 90 degrés avancer de 150 pas tourner de 90 degrés avancer de 40 pas tourner de 90 degrés </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture avancer de 150 pas tourner de 120 degrés avancer de 150 pas tourner de 120 degrés avancer de 150 pas </pre>

Des déplacements non « perpendiculaires »


 Le lutin tourne d'un angle par rapport à son sens de déplacement :

Pour obtenir un angle de 60° dans un tracé de figure, le lutin doit tourner de 120° ($180^\circ - 60^\circ$)

