

# MISSION N° 2

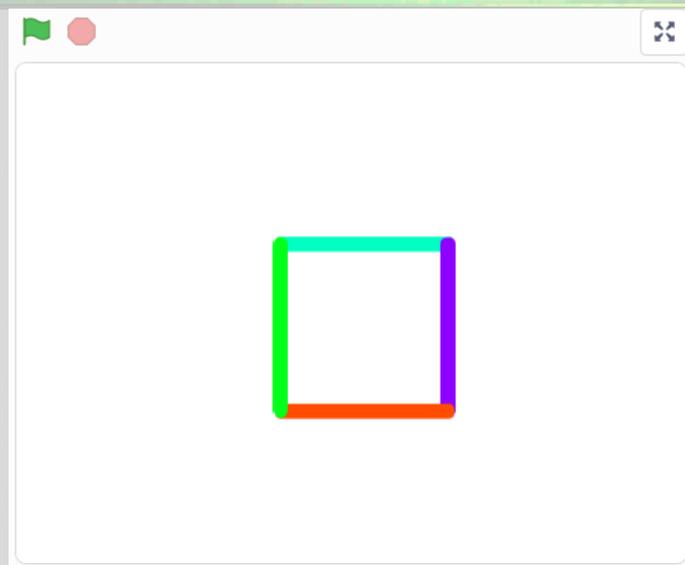
DATA BOT 785/45 . 564

Fiche élève 

PROJET · SCRATCH, . .  
IMAGINATION · E · MATHS ·

# SCRATCH

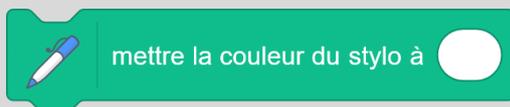
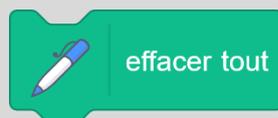
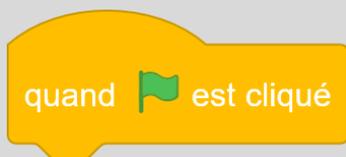
## </Projet SIM/>



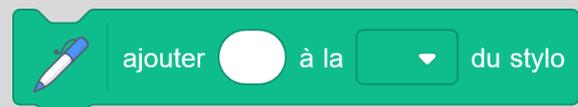
## LE CARRÉ MULTICOLORE

Trouve un programme pour dessiner ce carré dont les côtés sont de couleurs différentes.

Blocs d'instructions utiles :



ou



Le bloc  permet d'indiquer l'endroit où doit se rendre le lutin.

Il est bien utile notamment pour indiquer au lutin où commencer !