



### 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*)