

Code Toi-même – Activité Scratch #2

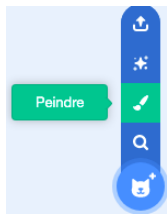
Dessine une Fleur Algorithmique de Bien-Être

Ce guide contient trois défis. L'idée est de dessiner la fleur que tu aimes le plus et qui te fait du bien comme tu l'as fait dans Le Défi.

Défi #1: Dessine ta propre fleur algorithmique simple de bien-être

Consignes

1. Crée un lutin "point".



2. Commence à coder!

Prépare ta scène correctement:

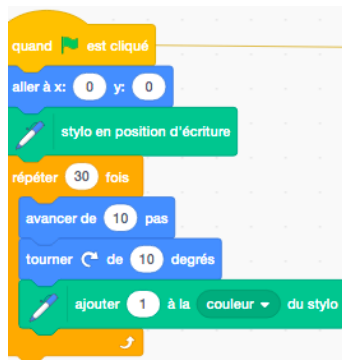
- Ajoute **l'extension de stylo**
- Définis un **événement** déclencheur, un point de départ (**x:0, y:0**), une réinitialisation, une couleur de stylo et une taille de stylo.



L'utilisation de formes simples et symétriques pour la fleur algorithmique rend la visualisation plus agréable. Choisir des [palettes colorées et accessibles aux daltoniens](#) est également génial!

3. Dessine ta propre fleur de bien-être simple avec un ensemble d'algorithmes (comme dans une recette!)

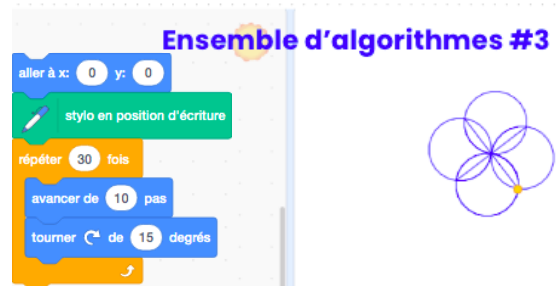
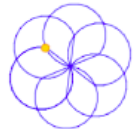
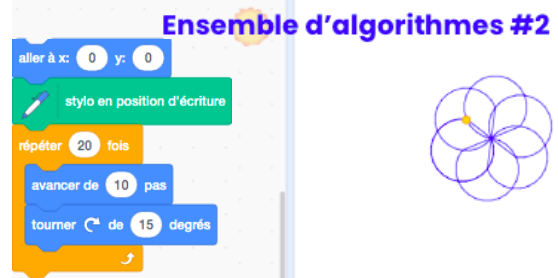
- Définis un **événement** déclencheur et un point de départ (**x:0, y:0**)
- Ajoute le **stylo en position d'écriture** pour commencer à dessiner
- Crée une boucle pour dessiner une "pétale".



Pour modifier le résultat de la forme, expérimente avec:

- **Avancer _ pas**
- **Tourner _ degrés**
- **Couleur du stylo (mettre et ajouter)**
- **Taille du stylo (mettre et ajouter)**

Défis supplémentaires: Change l'arrière-plan (couleur ou image) et dessine la fleur entière automatiquement en ajoutant une boucle.



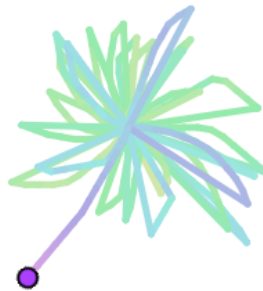
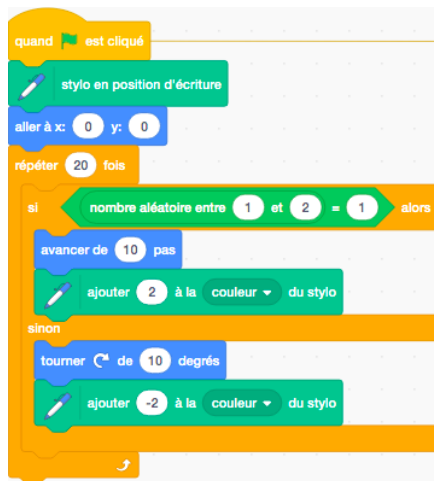
Accède au code complet [ici](#)

Défi #2: Dessine ta propre fleur algorithmique complexe de bien-être

Consignes:

1. Suis les étapes 1 et 2 ci-dessus
2. Dessine ta propre fleur de bien-être complexe avec un ensemble d'algorithmes
 - Définis un **événement** déclencheur et un point de départ (**x:0, y:0**)
 - Pose le stylo en position d'écriture

- Crée une boucle conditionnelle pour dessiner une "pétale" orienté et coloré de façon aléatoire.



Pour modifier la couleur, expérimente avec la **couleur du stylo** (**mettre** et **ajouter**)

Défis supplémentaires: change l'arrière-plan (couleur ou image) et dessine la fleur entière automatiquement en ajoutant une boucle

Accède au code complet [ici](#)

Défi #3: Remix la "Fleur Algorithmique ultime avec curseurs"

Accède au code complet [ici](#)

Les curseurs représentent:

- combien de degrés le point se déplacera-t-il à chaque itération
 - le nombre de pas que fera chaque point, ce qui modifie la taille et la durée du dessin de la fleur
 - la distance parcourue par le point à chaque itération, affectant la taille de la fleur
- Expérimente avec les différents curseurs pour obtenir des résultats uniques.

Découvrez toutes ces superbes fleurs algorithmiques de bien-être :

