

- Observer et identifier des situations où la vitesse d'un objet en mouvement par rapport à un observateur a une valeur constante ou variable.

Compétences du socle :

- Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes.
- Appliquer les principes de l'algorithmique et de la programmation par blocs pour écrire ou comprendre un code simple.

```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -230 y: 0
  effacer tout
  mettre la taille du stylo à 3
  répéter indéfiniment
    avancer de 30
    stylo en position d'écriture
    relever le stylo
  
```



```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -230 y: -80
  effacer tout
  mettre la taille du stylo à 3
  mettre distance1 à 0
  répéter indéfiniment
    avancer de distance1
    stylo en position d'écriture
    relever le stylo
    ajouter à distance1 1
  
```



```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -230 y: 80
  effacer tout
  mettre la taille du stylo à 3
  mettre distance2 à 30
  répéter indéfiniment
    avancer de distance2
    stylo en position d'écriture
    relever le stylo
    si distance2 > 0 alors
      ajouter à distance2 -1
  
```



- Observer et identifier des situations où la vitesse d'un objet en mouvement par rapport à un observateur a une valeur constante ou variable.

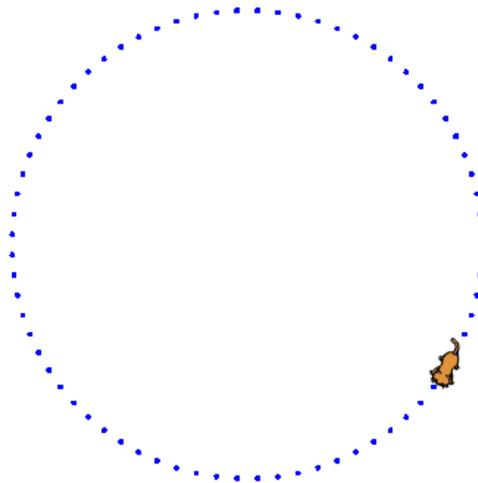
Compétences du socle :

- Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes.
- Appliquer les principes de l'algorithmique et de la programmation par blocs pour écrire ou comprendre un code simple.

```

quand  est cliqué
s'orienter à 180
aller à x: 160 y: 0
mettre la taille du stylo à 3
effacer tout
répéter indéfiniment
  tourner  de 5 degrés
  avancer de  $2 * 800 * 3.14159 / 360$ 
  stylo en position d'écriture
  relever le stylo

```



```

quand  est cliqué
s'orienter à 180
aller à x: 100 y: -10
mettre la taille du stylo à 3
effacer tout
mettre angle à 27
mettre avance à 2700
répéter 27 fois
  tourner  de angle degrés
  avancer de  $2 * avance * 3.14159 / 360$ 
  stylo en position d'écriture
  relever le stylo
  ajouter à angle -1
  ajouter à avance -100

```

