

*François Morellet est un artiste Français né le 30 avril 1926 et mort le 10 mai 2016. Il est considéré comme l'un des acteurs majeurs de l'abstraction géométrique de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle.*

*Il a utilisé l'aléatoire pour créer ses œuvres.*

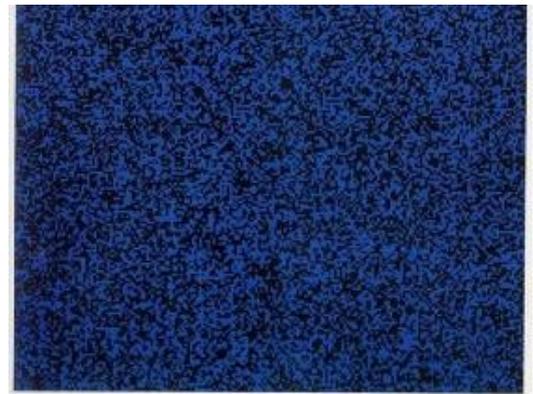
**Le But** de l'activité est d'écrire un programme scratch permettant de faire un tableau à la manière de François Morellet

Œuvre N°1 : Répartition aléatoire de 40 000 carrés.

Pour réaliser cette œuvre, il a disposé des carrés bleus et noirs les uns à côté des autres. La couleur des carrés était choisie aléatoirement.

Ouvrir le fichier : Morellet1

Le lutin a deux costumes

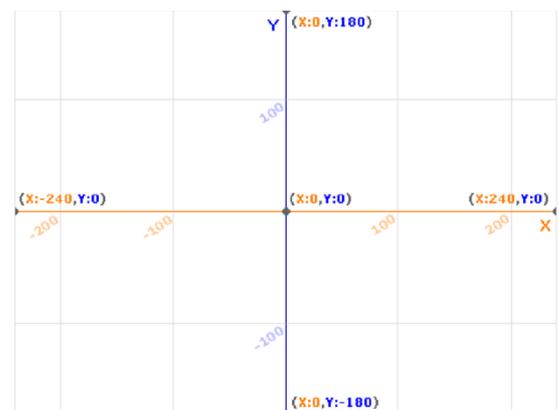


Voici les dimensions de la scène.

On souhaite remplir intégralement la scène de carrés les uns à côté des autres.

1) Combien de carrés peut-on mettre sur la largeur ?

2) Combien de carrés peut-on mettre sur la longueur ?



Construire un programme permettant de remplir intégralement la scène avec des carrés, noirs ou bleus. La couleur sera choisie aléatoirement. Enregistre ton fichier dans le dossier travail.

Aide N° 1 Tu pourras utiliser les briques

estampiller

Cette brique permet d'« imprimer » le lutin, ici le carré

basculer sur costume

Cette brique permet de changer le costume du lutin

nombre aléatoire entre

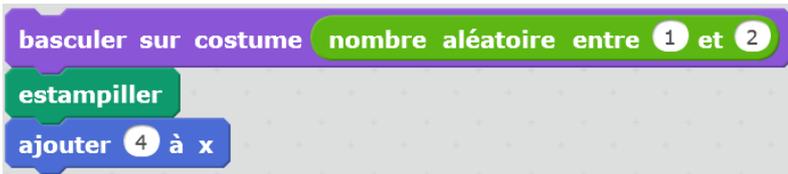
1

et

10

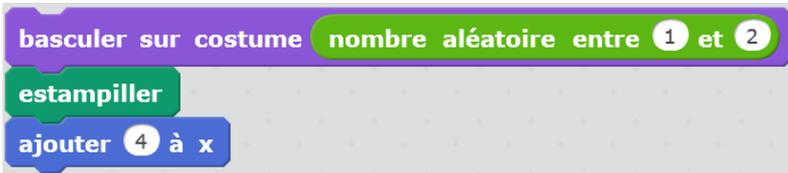
Cette brique permet d'obtenir un nombre entier aléatoire.

Aide N°2



Cela permet de choisir le costume, de l'imprimer et enfin d'avancer

Aide N°2



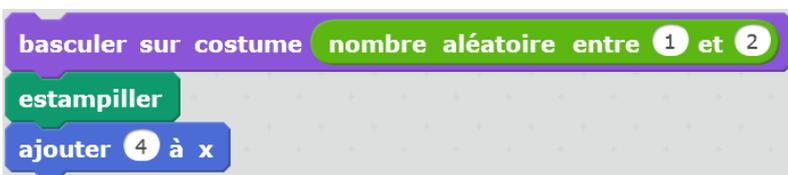
Cela permet de choisir le costume, de l'imprimer et enfin d'avancer

Aide N°2



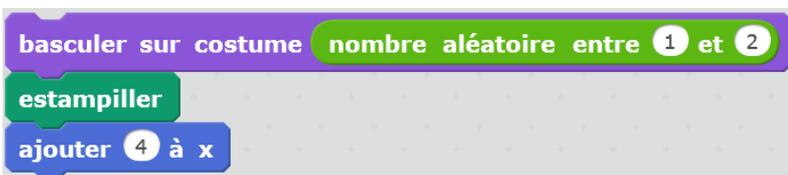
Cela permet de choisir le costume, de l'imprimer et enfin d'avancer

Aide N°2



Cela permet de choisir le costume, de l'imprimer et enfin d'avancer

Aide N°2



Cela permet de choisir le costume, de l'imprimer et enfin d'avancer