

## CHAPITRE 03 – NOMBRES RELATIFS

### 09 – Utiliser des nombres relatifs

#### COUP DE POUCE pour l'exercice 8 page 27

Dans le logiciel Scratch, faire **avancer** le lutin de 10 pas demande à l'utilisateur de saisir la valeur 10 ou +10 dans le bloc ci-dessous :



Comme il n'existe pas dans Scratch de bloc « Reculer », il te suffit de trouver la valeur à saisir dans le bloc ci-dessous pour faire **reculer** le lutin de 10 pas :

