



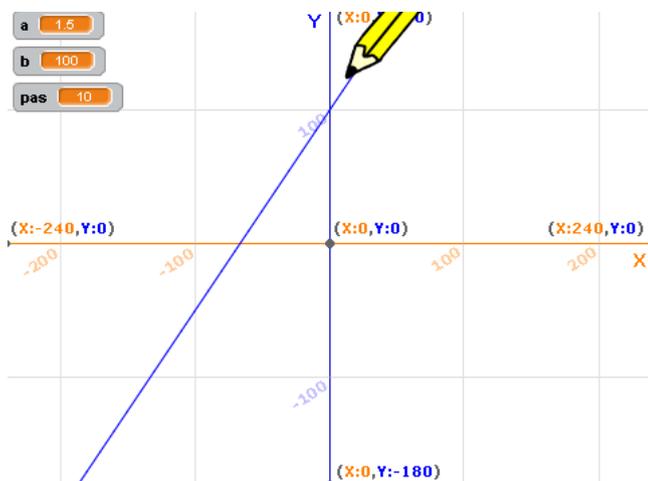
Mission n°30 : tracer la courbe d'une fonction affine avec scratch.

Vous devez créer un algorithme qui tracera la courbe d'une fonction affine avec scratch.

Vous demandez à l'utilisateur de saisir la valeur de a (coefficient directeur) et de b (l'ordonnée à l'origine).

Indices : Pensez à utiliser le repère disponible dans la bibliothèque d'arrière-plan de scratch.

Créez trois variables « a », « b » et « pas » qui correspondra à la l'écart entre deux valeurs de x successives que vous choisirez.



Aide : voici quelques briques utilisées pour ce script.

