

Activités : Longueurs et angles

Activité 1:

- 1. Saisir les instructions ci-contre dans le logiciel Scratch. Attention, la variable est à définir dans le menu « Données ».
- 2. Appuyer sur le drapeau vert (les instructions à droite servent à effacer la figure).
- 3. Que faut-il modifier à ce programme pour obtenir cette figure ?



4. Que faut-il modifier à ce programme pour obtenir cette figure?



```
quand cliqué
mettre nombre à 10

cacher

tourner b de 60 degrés
répéter 3 fois

avancer de nombre

tourner de 120 degrés
avancer de nombre

tourner de 120 degrés
avancer de nombre

tourner de 120 degrés
avancer de nombre

tourner l de 120 degrés
avancer de nombre

tourner l de 120 degrés
avancer de nombre
```

Activité 2:

À l'aide des instructions ci-contre, écrire un script qui permet de tracer la figure ci-dessous (sans le quadrillage).



```
effacer tout

quand

cliqué

x: 0
y: 0

stylo en position d'écriture

tourner de .... degrés

tourner de .... degrés
```