



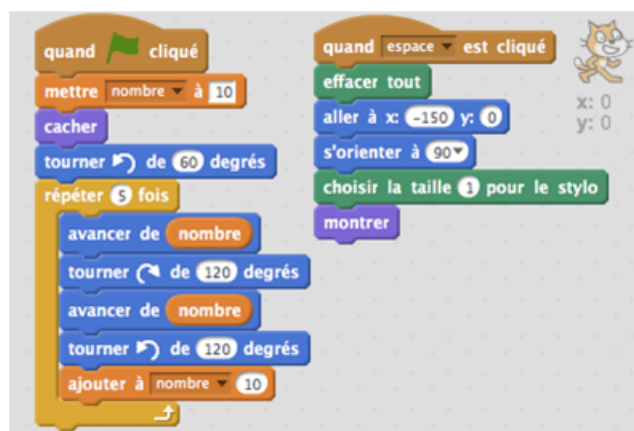
Activités : Longueurs et angles

Activité 1 :

1. Saisir les instructions ci-contre dans le logiciel Scratch. Attention, la variable **nombre** 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 ?



Activité 2 :

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

