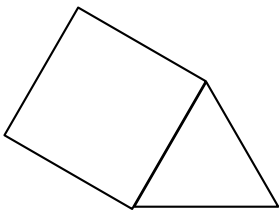
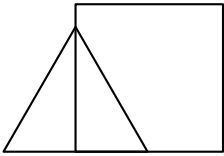
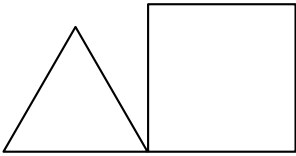


Voici trois programmes réalisés avec l'application Scratch.

Programme 1	Programme 2	Programme 3
<pre> 1 quand [drapeau] est cliqué 2 stylo en position d'écriture 3 répéter (3) fois 4 avancer de (100) pas 5 tourner ↻ de (120) degrés 6 avancer de (50) pas 7 répéter (4) fois 8 avancer de (?) pas 9 tourner ↻ de (90) degrés </pre>	<pre> 1 quand [drapeau] est cliqué 2 stylo en position d'écriture 3 répéter (3) fois 4 avancer de (100) pas 5 tourner ↻ de (120) degrés 6 avancer de (100) pas 7 répéter (4) fois 8 avancer de (?) pas 9 tourner ↻ de (90) degrés </pre>	<pre> 1 quand [drapeau] est cliqué 2 stylo en position d'écriture 3 répéter (3) fois 4 avancer de (100) pas 5 tourner ↻ de (120) degrés 6 tourner ↻ de (60) degrés 7 répéter (4) fois 8 avancer de (?) pas 9 tourner ↻ de (90) degrés </pre>

1. Ils donnent les trois figures suivantes constituées de triangles et de quadrilatères **identiques**.

Figure A	Figure B	Figure C
		

- Quelle est la nature du triangle et du quadrilatère sur chaque figure ? Aucune justification n'est attendue.
- Quelle est la valeur manquante à la ligne 8 dans ces 3 programmes ?
- Indiquer sur la copie, pour chaque figure, le numéro du programme qui permet de l'obtenir.

- Maintenant nous allons modifier les programmes précédents pour construire d'autres figures pour lesquelles le périmètre du quadrilatère est égal au périmètre du triangle. Quelle valeur du pas doit-on alors choisir à la ligne 8 de chaque programme ?
 - Représenter la figure A obtenue avec cette nouvelle valeur, en prenant 1 cm pour 25 pas.