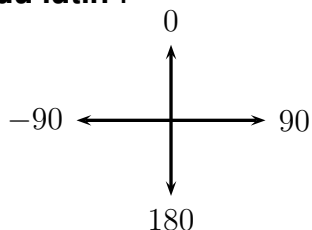


Rappels Scratch

Orientation du lutin :

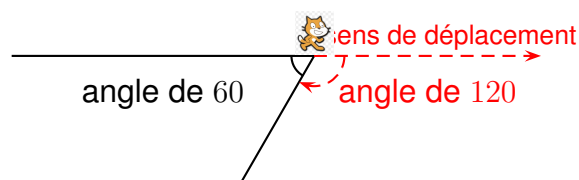



S'orienter à 90 : pour se déplacer vers la droite
 S'orienter à 0 : pour se déplacer vers le haut
 S'orienter à -90 : pour se déplacer vers la gauche
 S'orienter à 180 : pour se déplacer vers le bas

Les angles :

Dans le tracé ci-dessous, pour obtenir un angle de 60, on peut utiliser l'instruction :

tourner de  de 120 degrés

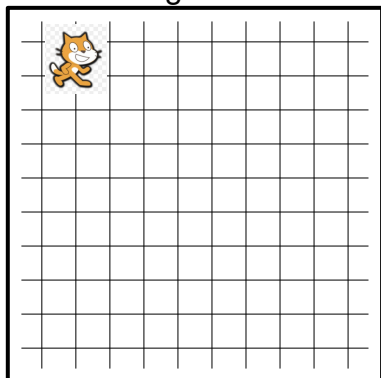


Le chat  indique la position de départ.

Voici ci-contre un programme réalisé avec Scratch pour construire un parallélogramme. Selon la longueur et l'angle donnés, ce parallélogramme peut être particulier (rectangle, losange, carré).

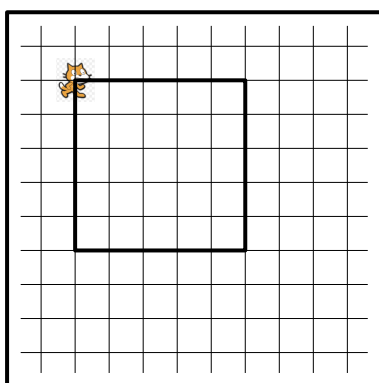
1. Dessiner, ci-dessous, le parallélogramme obtenu avec la **longueur** et l'**angle** donnés.

longueur : 80
angle : 90



Le côté d'un carreau représente 20 unités

2. Quelle valeur faut-il donner à **longueur** et quelle valeur à **angle** pour obtenir la figure ci-dessous ?



Le côté d'un carreau représente 20 unités

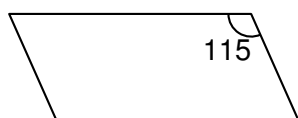


Script 1

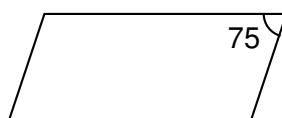
1. Un élève a choisi la **longueur** 50 et l'**angle** 75 puis a recopié la figure obtenue après exécution du script.

Lequel des trois parallélogrammes ci-dessous a-t-il tracé ?

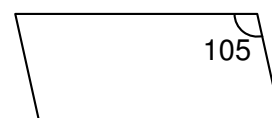
Écrire sur la copie la lettre correspondante.



A



B



C