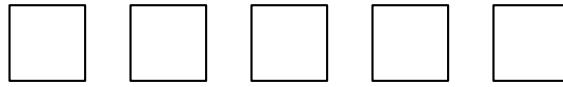


Léna et Youri travaillent sur un programme. Ils ont obtenu le dessin suivant :



Ils ont ensuite effacé une donnée par erreur dans le script principal. Voici les copies d'écran de leur travail :

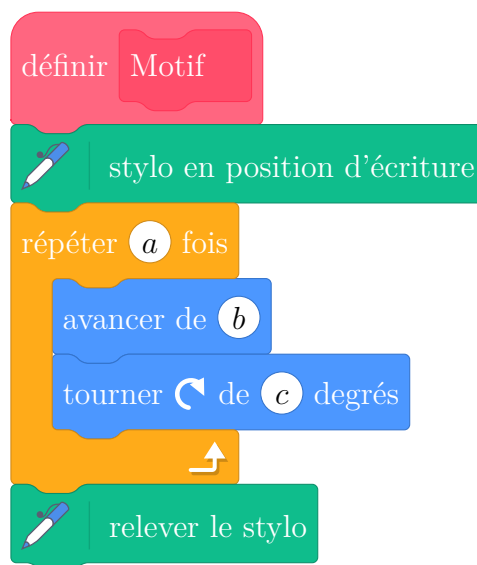
Programme		Pour information
Script principal <pre> quand [drapeau] est cliqué s'orienter à 90 degrés aller à x: -200 y: 0 effacer tout répéter 5 fois Motif avancer de [] </pre> Valeur effacée	Bloc du motif <pre> définir Motif stylo en position d'écriture répéter 4 fois avancer de 40 tourner 90 degrés relever le stylo </pre>	L'instruction s'orienter à 90 degrés signifie qu'on se dirige vers la droite.

Dans cet exercice, aucune justification n'est demandée.

- La valeur effacée dans le script principal était-elle 40 ou bien 60 ?
 - Dessiner sur la copie ce qu'on aurait obtenu avec l'autre valeur.
On représentera l'instruction avancer de 20 par un segment de longueur 1 cm.
- Léna et Youri souhaitent maintenant obtenir un triangle équilatéral comme motif.

Afin d'obtenir un triangle équilatéral :

- par quelle valeur peut-on remplacer a ?
- par quelle valeur peut-on remplacer b ?
- par quelle valeur peut-on remplacer c ?



Correction

1. (a) La valeur effacée est 60 sinon les carrés seraient jointifs.

(b)

--	--	--	--

$$a = 3$$

$$b = 40 \text{ par exemple}$$

$$c = 120.$$