

On donne le programme suivant:

```

1 quand drapeau est cliqué
2 aller à x : -190 y : 0
3 s'orienter à 90
4 mettre Longueur à 30
5 répéter 4 fois
6   Motif
7     relever le stylo
8     avancer de Longueur * 2 + 10
9     ajouter à Longueur 10

```

A	définir Motif
B	stylo en position d'écriture
C	répéter 6 fois
D	avancer de Longueur
E	tourner ↘ de 60 degrés

On rappelle que s'orienter à 90 signifie que l'on est orienté vers la droite.

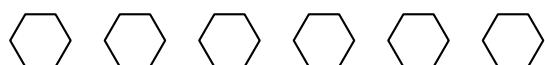
1. On prendra dans cette question 1 mm pour un pixel.

Représenter en vraie grandeur sur votre copie la figure que trace le bloc Motif lorsque Longueur vaut 30 pixels.

2. Ce programme utilise une variable, quel est son nom ? À quoi correspond-elle sur la figure réalisée par le bloc Motif ?
3. Laquelle de ces trois figures obtient-on lorsqu'on exécute ce programme ? Indiquer sur la copie le numéro de la bonne proposition parmi les trois suivantes. On expliquera son choix.



4. Modifier le programme précédent pour obtenir la figure ci-dessous. Pour cela, indiquer les numéros des instructions à supprimer ou à modifier, et préciser les modifications à apporter:



5. On souhaite modifier le bloc Motif afin qu'il permette de tracer un carré. Pour cela, indiquer les lettres des instructions à supprimer ou à modifier, et préciser les modifications à apporter.