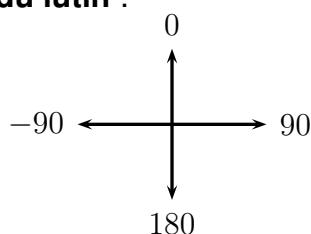


**Orientation du lutin :**


S'orienter à 90 : pour se déplacer vers la droite

S'orienter à 0 : pour se déplacer vers le haut

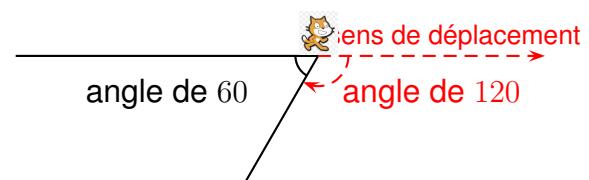
S'orienter à -90 : pour se déplacer vers la gauche

S'orienter à 180 : pour se déplacer vers le bas

**Rappels Scratch**
**Les angles :**

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

tourner de C de 120 degrés

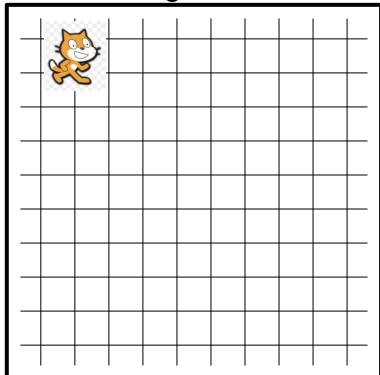

 Le chat  indique la position de départ.

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).

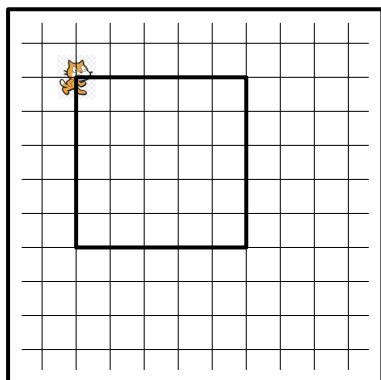
1. Dessiner, ci-dessous, le parallélogramme obtenu avec la **longueur** et l'**angle** donnés.

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

```

quand drapeau est cliqué
  effacer tout
  s'orienter à 90 degrés
  demander Donne une longueur et attendre
  mettre longueur à réponse
  demander Donne un angle et attendre
  mettre angle à réponse
  stylo en position d'écriture
  avancer de 100
  tourner C de angle degrés
  avancer de longueur
  tourner C de (180 - angle) degrés
  avancer de 100
  tourner C de angle degrés
  avancer de longueur
  tourner C de (180 - angle) degrés
  relever le stylo
  
```

### 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