

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
<p>Script principal</p> <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> <p>Valeur effacée</p>	<p>Bloc du motif</p> <pre> définir Motif stylo en position d'écriture répéter 4 fois avancer de 40 tourner de 90 degrés relever le stylo </pre>	<p>L'instruction</p> <p>s'orienter à 90 degrés</p> <p>signifie qu'on se dirige vers la droite.</p>

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 ?

