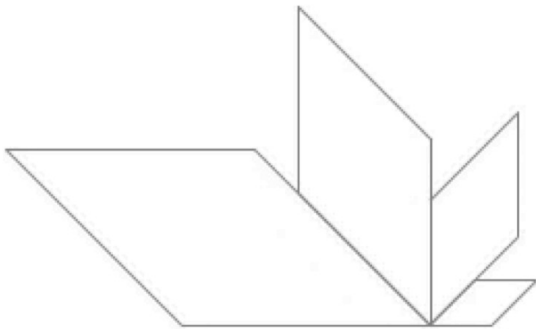
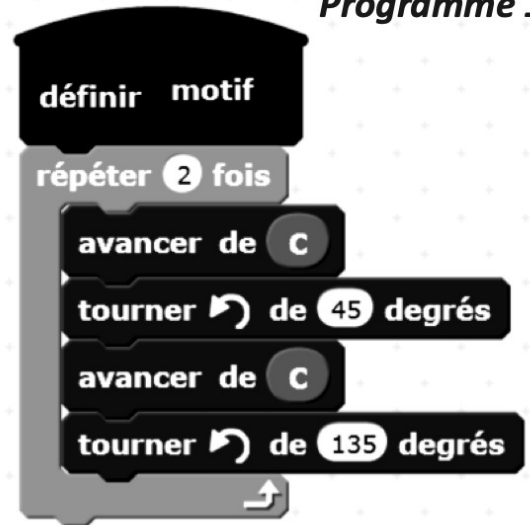


Le programme ci-contre (programme 1) a été écrit avec le logiciel Scratch.

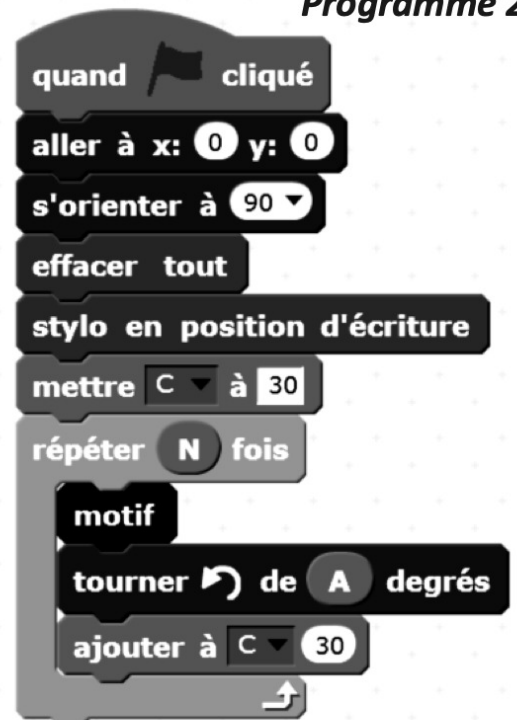
1. En prenant $C = 50$ et 1 cm pour 10 pixels, tracer la figure construite en utilisant le *Programme 1*.
2. Quelle est la nature de la figure tracée? Justifier la réponse.
3. On écrit le programme 2 en utilisant le bloc précédent, afin d'obtenir la figure représentée ci-après.



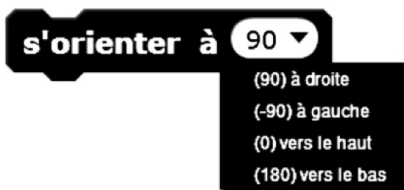
Programme 1



Programme 2



Rappel



- (a) Quelles valeurs attribuer aux lettres A et N dans le *programme 2* pour obtenir la figure correspondante ?
 - (b) Quelle est la valeur de la variable C une fois le programme exécuté ?
4. Comment peut-on modifier le *programme 2* pour obtenir la figure ci-contre pour laquelle chaque segment mesure 30 pixels ?

