







# Activités : Longueurs et angles

## Activité 1 :

- ★ Lancer le logiciel Scratch.
- ★ Cliquer sur  dans la fenêtre des lutins afin de choisir le nouveau lutin , puis cliquer sur .
- ★ À l'aide d'un clic droit de la souris, supprimer le lutin « Sprite 1  ».
- ★ Dans la fenêtre de programmation, composer les deux blocs d'instructions ci-contre.

```

quand  est pressé
  avancer de 50
  tourner  de 90 degrés
  avancer de 50
  quand espace est pressé
    aller à x: 0 y: 0
    s'orienter à 90
    effacer tout
    stylo en position d'écriture
    mettre à 30 % de la taille initiale
  
```

- ★ Presser la barre d'espace et cliquer sur le drapeau vert de la fenêtre d'exécution. Que se passe-t-il? .....
- ★ Presser de nouveau sur la barre d'espace. Que se passe-t-il? .....
- ★ Modifier les instructions du programme afin d'obtenir des tracés du même type que :

a)



b)

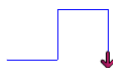


c)

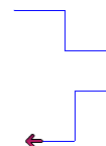


- ★ En ajoutant d'autres scriptes (lignes de programme), effectuer les tracés du même type que :

d)



e)



## Activité 2 : Créer dans la fenêtre d'exécution de Scratch :

- Un rectangle ;
- Un triangle équilatéral ;
- La lettre M.

## Activité 3 : Créer une figure du même type que la suivante :

