Tracer la figure 3

Le projet terminé et les réponses utiles pour construire les blocs

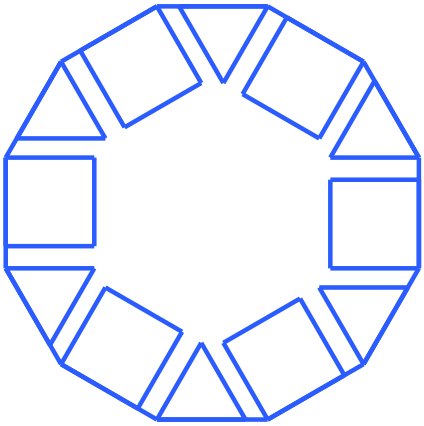
L’énoncé demande un triangle et un carré de 4 cm de côté.

Échelle : 10 pas pour 1 cm, donc 4 cm = 40 pas.

Le triangle tourne de 120° ; le carré tourne de 90°.

Les réponses sont : J = 40, K = 120, M = 40, N = 90.

Figure obtenue en exécutant le programme



C’est la figure 3 proposée dans le sujet.

Préparer Scratch

1. Créer un sprite nommé « Traceur » (un simple petit point suffit).
2. Ajouter l’extension « Stylo » avec le bouton Extensions.
3. Créer deux blocs personnalisés : « Triangle » et « Carré ».
4. Assembler les trois scripts des pages suivantes.

Angle EAD : 180° − 60° − 90° = 30°.

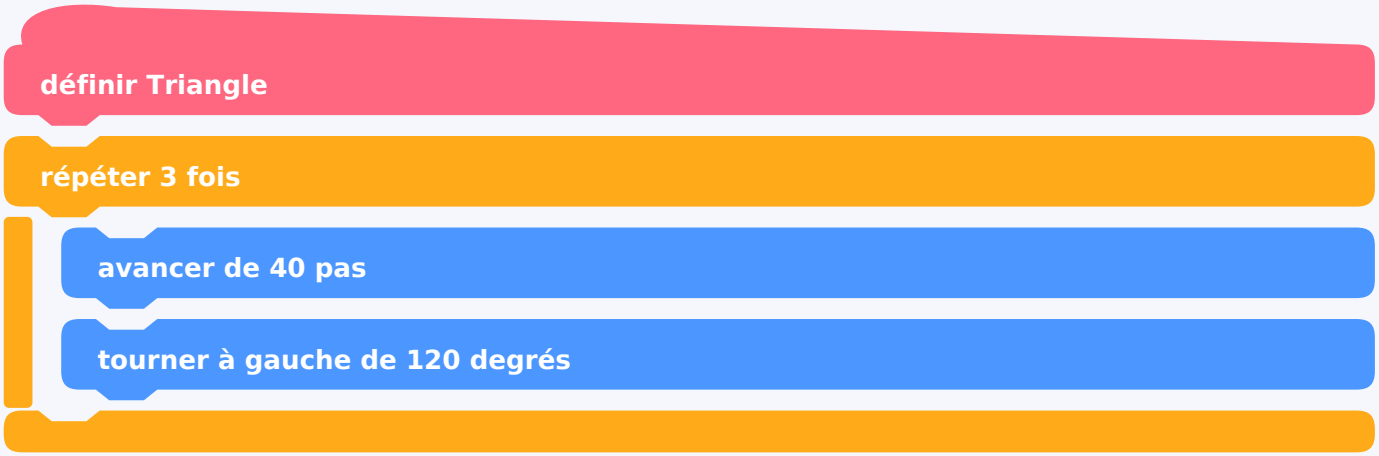
Pour ouvrir le projet déjà terminé : Scratch → Fichier →

Charger à partir de votre ordinateur → choisir le fichier .sb3.

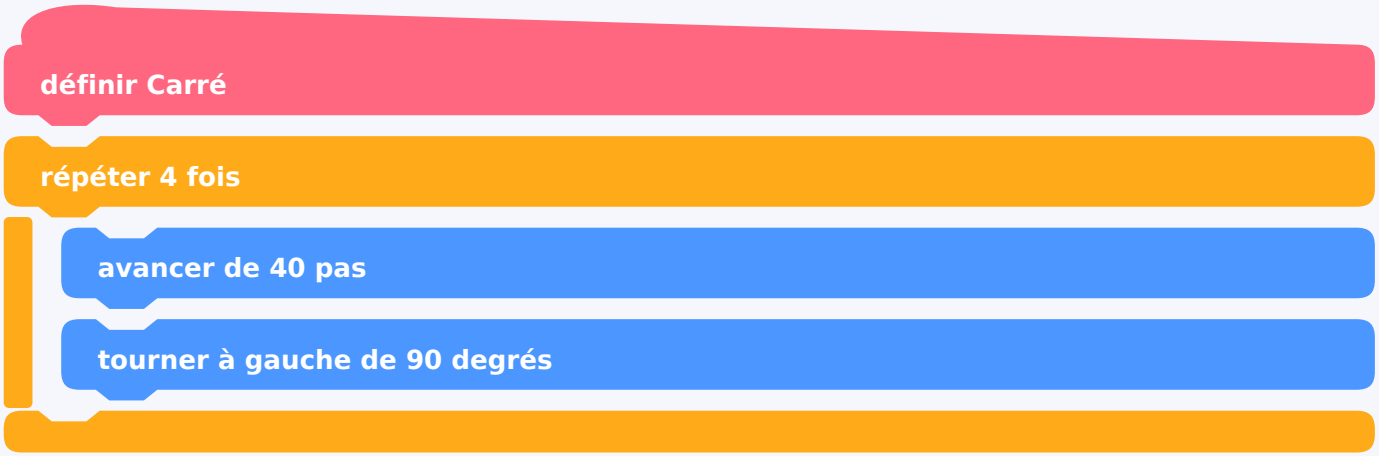
Créer les deux blocs

Catégorie « Mes blocs » : conserver exactement les noms Triangle et Carré

BLOC TRIANGLE



BLOC CARRÉ



Chaque répétition ramène le traceur à son point de départ.

Après les 3 ou 4 côtés, il garde sa direction de départ.

Assembler le programme principal

Sur le sprite Traceur, après avoir créé les blocs Triangle et Carré



Le stylo doit tracer une couronne de six triangles et six carrés.