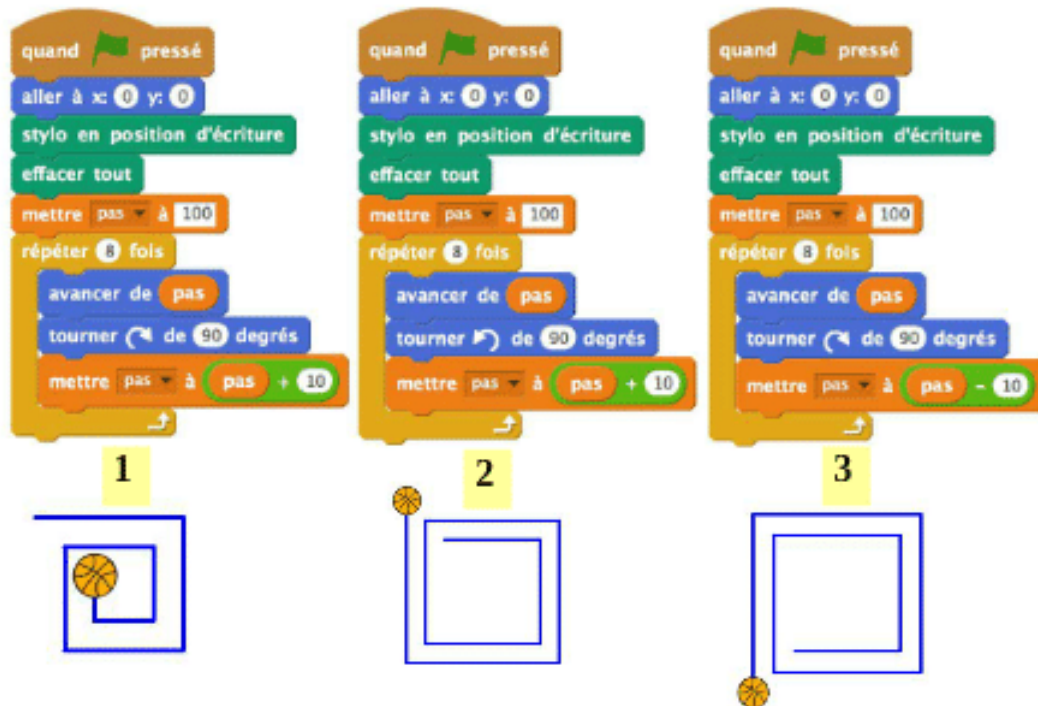


3^e – Activité / Scratch *Polygones réguliers*

► Créer un bloc qui permette de tout effacer et de bien repositionner le chat en cas d'erreur.

Exercice 1

Associe chaque programme à la sortie correspondante :



Polygones réguliers

Exercice 2

Construire un programme avec Scratch qui permette de dessiner un triangle équilatéral.

Exercice 3

Construire un programme avec Scratch qui permette de dessiner un carré.

Exercice 4

Construire un programme avec Scratch qui permette de dessiner un hexagone régulier.

Exercice 5

Construire un programme avec Scratch qui permette de dessiner un polygone à n côtés, n étant demandé à l'utilisateur.

Faire des blocs

Exercice 6

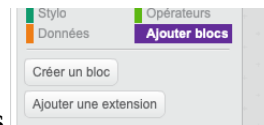
Que fait le lutin lorsque ce programme est exécuté ?



Exercice 7 Créer des rosaces

1. Scratch ne nous permet pas de tracer un cercle. Toutefois, on va tracer un polygone à 36 côtés qui aura suffisamment de côtés pour que cela donne l'impression d'avoir tracé un cercle.

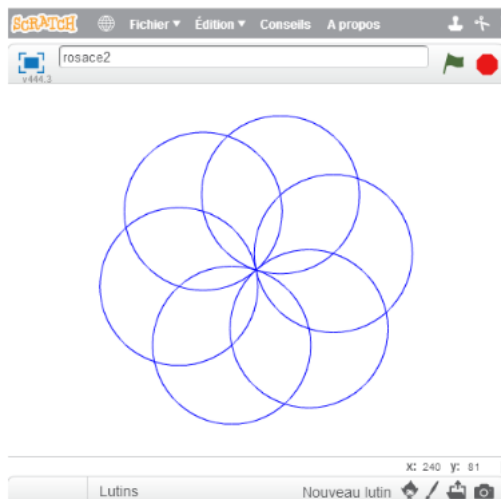
Création d'un bloc "cercle"



Dans

- créer le bloc appeler "cercle"
- écrire le script du bloc pour qu'il construise un polygone à 36 côtés

2. Création d'une rosace



Ecrire un script qui :

Répète 6 fois

- le bloc "cercle"
- Tourner de degrés. (à toi de trouver l'angle)