

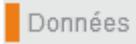
Des quadrilatères avec Scratch

1^{ère} partie :

- 1) En déplaçant les blocs à l'aide de la souris, réaliser le programme suivant.
- 2) Appuyer sur le drapeau vert (au-dessus de la scène) et observer.
- 3) Quel type de quadrilatère obtient-on ?
- 4) Qu'est-ce qui permet de justifier cette affirmation ?
- 5) Modifier ce programme pour obtenir un rectangle.
- 6) Modifier le programme de départ pour obtenir un losange.
- 7) Modifier ce programme pour obtenir un carré.

```
quand  pressé
effacer tout
aller à x: -150 y: 100
stylo en position d'écriture
avancer de 200
tourner (↻) de 35 degrés
avancer de 80
tourner (↻) de 145 degrés
avancer de 200
tourner (↻) de 35 degrés
avancer de 80
tourner (↻) de 145 degrés
relever le stylo
aller à x: -170 y: -60
```

2^{ème} partie :

- 1) Créer une variable nommée angle (dans )
- 2) Réaliser le programme ci-contre en le complétant pour obtenir un parallélogramme.

```
quand  pressé
effacer tout
aller à x: -150 y: 100
demander "Donner une valeur d'angle entre 0° et 180°" et attendre
mettre angle à réponse
stylo en position d'écriture
avancer de 200
tourner (↻) de angle degrés
avancer de 80
tourner (↻) de - degrés
avancer de 200
tourner (↻) de angle degrés
avancer de 80
tourner (↻) de - degrés
relever le stylo
aller à x: -170 y: -60
```

3^{ème} partie :

- 1) Réaliser le programme ci-contre.
- 2) Quelle figure obtient-on ?
- 3) Modifier ce programme pour obtenir un carré.
- 4) Modifier ce programme pour obtenir une figure qui ressemble à :

```
quand  pressé
effacer tout
aller à x: -150 y: 100
demander "Donner une longueur" et attendre
mettre côté à réponse
stylo en position d'écriture
répéter 2 fois
  avancer de côté
  tourner (↻) de 90 degrés
  avancer de 50
  tourner (↻) de 90 degrés
relever le stylo
aller à x: -170 y: -60
```

