



Brevet de maths 2019

Exercice 3 : tracés de figures avec scratch.



1°. Pour réaliser la figure ci-dessus, on a utilisé l'un des programmes A et B ci-dessous. Déterminer lequel.

2°. Indiquer par une figure à main levée le résultat que l'on obtiendrait avec l'autre programme.

Programme A	Programme B
<pre> quand [drapeau] est cliqué cacher aller à x: -100 y: 0 s'orienter à 90° effacer tout mettre la taille du stylo à 1 stylo en position d'écriture répéter 4 fois avancer de 80 tourner ⤵ de 120 degrés avancer de 80 tourner ⤵ de 120 degrés avancer de 80 tourner ⤵ de 120 degrés avancer de 80 tourner ⤵ de 90 degrés </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué cacher aller à x: -100 y: 0 s'orienter à 90° effacer tout mettre la taille du stylo à 1 stylo en position d'écriture répéter 4 fois avancer de 80 tourner ⤵ de 120 degrés avancer de 80 tourner ⤵ de 120 degrés avancer de 80 tourner ⤵ de 120 degrés avancer de 80 </pre>

3°. On souhaite réaliser la figure ci-dessous :



Pour ce faire on envisage d'insérer l'instruction  dans le programme utilisé à la question 1°. Où faut-il insérer cette instruction ?