

Exercice 10 : exercices sur scratch

Voici un programme qui dessine un polygone régulier. Au départ, le lutin  est orienté vers la droite 90.

quand  est cliqué

stylo en position d'écriture

répéter 3 fois

avancer de 80 pas

tourner  de 120 degrés

- a. Quelle figure est tracée ? Pourquoi tourne-t-on de (120°) et non de (60°) ?
- b. Quel est le périmètre de cette figure ?
- c. Quelles valeurs faut-il écrire pour tracer un hexagone régulier de côté 80 pas ?