

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