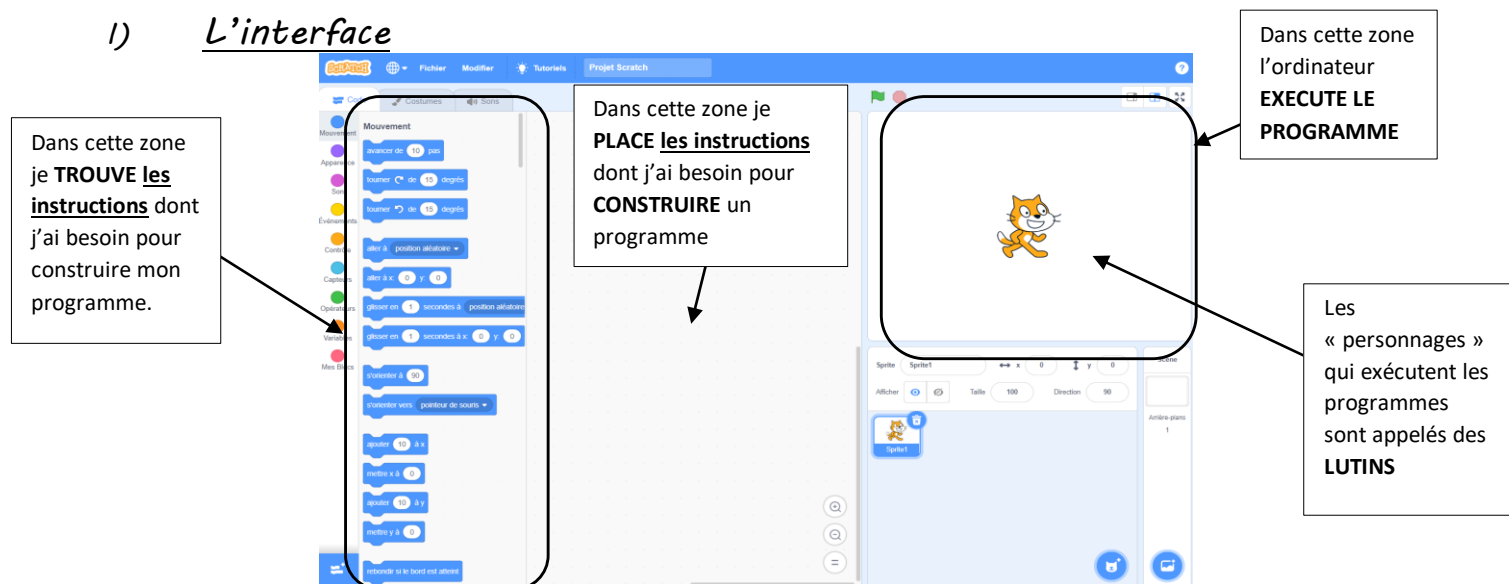
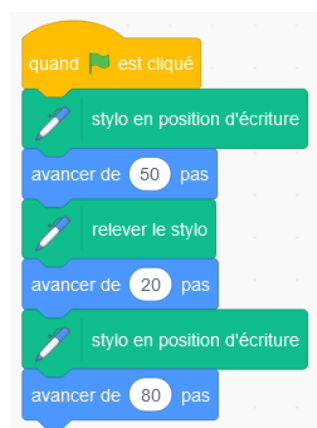


I) L'interface



Avant de commencer : Cliquez en bas à gauche sur puis sur Stylo

II) Avancer/Tracer



1) **Cherche** les instructions pour construire le programme ci-contre puis exécute-le.

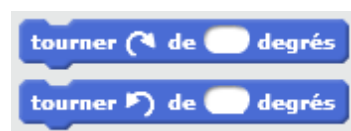
2) **Réponds** aux questions ci-dessous :

- Où dois-tu appuyer pour exécuter/lancer le programme ?
- De combien de pas avance le lutin en tout ?
- De combien de pas avance le lutin en traçant ?
- De combien de pas avance le lutin sans tracer ?
- Dans quelle direction part le lutin au début ?

○ Appelle le professeur pour qu'il vérifie. Une fois fait tu peux supprimer.

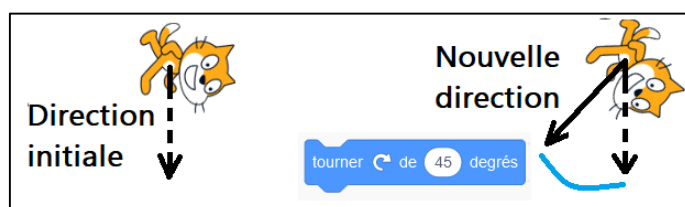
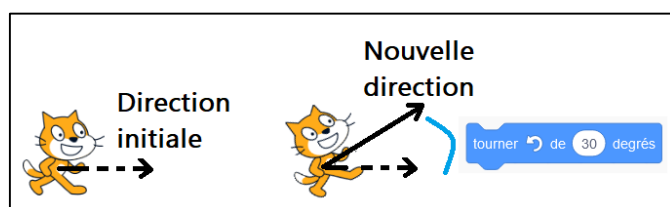
III) Tourner

Pour que le lutin tourne on utilise les instructions :



Attention : Le lutin tourne par rapport à sa direction initiale (« là où il aurait dû aller »).

Exemples :



1) Dans chaque cas **complète** l'instruction correspondant au mouvement que le lutin a réalisé.

Direction initiale
Nouvelle direction
47°

tourner de degrés

Nouvelle direction
Direction initiale
52°

tourner de degrés

Direction initiale
Nouvelle direction
161°

tourner de degrés

Direction initiale
Nouvelle direction
120°

tourner de degrés

Rappel

$\widehat{AOB} = 180^\circ$

Angle plat

Direction initiale
Nouvelle direction
95°

tourner de degrés

Nouvelle direction
Direction initiale
60°

tourner de degrés

Direction initiale
Nouvelle direction
82°

tourner de degrés

○ Appelle le professeur pour qu'il vérifie.

2) **Complète** le programme pour obtenir la figure ci-dessous.

quand est cliqué

s'orienter à 90

aller à x: -60 y: 0

stylo en position d'écriture

effacer tout

avancer de pas

tourner de degrés

avancer de pas

tourner de degrés

avancer de pas

Cette partie la permet de remettre le lutin dans le bon sens (il regarde à droite) et d'effacer les anciens tracés. On le travaillera une prochaine fois 😊

3) **Construis** le programme sur l'ordinateur et **exécute-le** pour vérifier.

○ Appelle le professeur si tu n'arrives pas à obtenir le triangle équilatéral ou pour qu'il vérifie avant de supprimer

4) **Crée** un programme permettant de tracer chaque figure :

○ Vérification

○ Vérification

○ Vérification