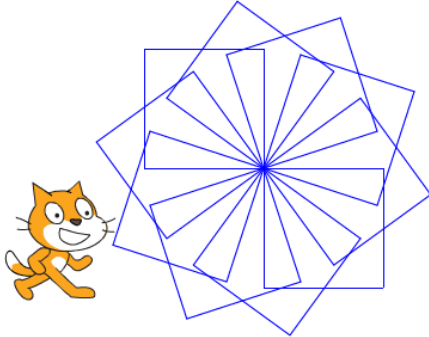


Des quadrilatères et au-delà...

1^{ère} 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 flag verte pressée
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
```

Petit complément pratique :

```
quand espace est pressée
mettre à 40 % de la taille initiale
s'orienter à 90
```

2^{ème} partie

- 1) Sans utiliser la boucle « répéter ... fois », construire un triangle équilatéral.
- 2) En utilisant la boucle « répéter ... fois », construire un triangle équilatéral.

3^{ème} partie

Réaliser ces algorithmes (en même temps dans le même programme) :

```
quand espace est pressée
mettre à 40 % de la taille initiale
s'orienter à 90
effacer tout
aller à x: 0 y: 0

quand flèche haut est pressée
stylo en position d'écriture
ajouter 10 à y
relever le stylo

quand flèche droite est pressée
stylo en position d'écriture
ajouter 10 à x
relever le stylo

quand flèche bas est pressée
stylo en position d'écriture
ajouter -10 à y
relever le stylo

quand flèche gauche est pressée
stylo en position d'écriture
ajouter -10 à x
relever le stylo
```

Puis l'utiliser pour réaliser cette figure :

