



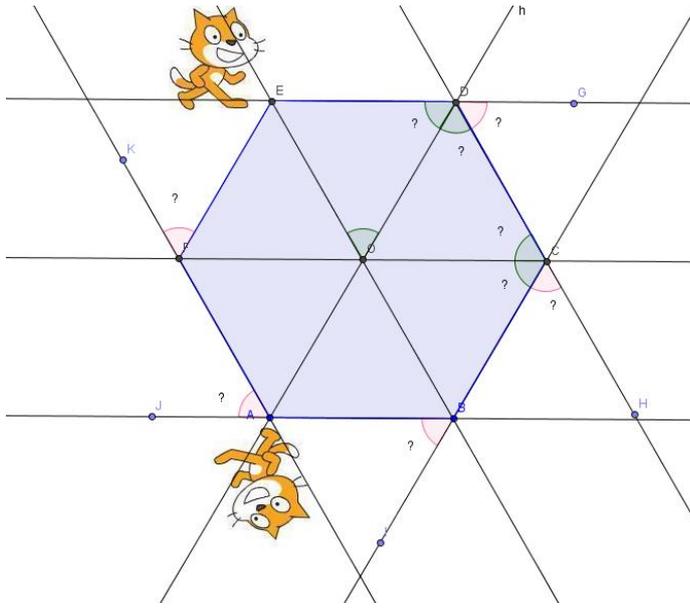
# Hexagone régulier

<http://juliette.hernando.free.fr>

On veut que le lutin construise un hexagone régulier.

### Questions mathématiques préliminaires :

1. Complète la figure en calculant les angles manquants :



Commence par calculer l'angle  $\widehat{EDO}$ , sachant que le triangle EOD est un triangle équilatéral :

$\widehat{EDO} = \dots\dots\dots$ , de même  $\widehat{ODC} = \dots\dots\dots$

Donc  $\widehat{CDG} = \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$

Complète alors la mesure de tous les angles manquants de la même manière (les roses correspondent aux déplacements de ton lutin.)

Tu sais maintenant de quel angle doit tourner le personnage, on va pouvoir passer à la partie programmation.

### Programmation

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Relève le stylo et efface tout pour commencer sur un écran vide.
3. Déplace-toi en haut à gauche.
4. Construis un hexagone régulier de côté 150 pas en utilisant une boucle pour éviter de répéter les mêmes instructions plusieurs fois.



## Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

<b>Aller à un endroit de l'écran</b>		Dans « mouvement » et s'aider de l'affichage en bas à droite pour lire les coordonnées
<b>Abaisser le stylo</b>		Aller dans « Stylo » et choisir la brique « stylo en position d'écriture ».
<b>Effectuer un quart de tour</b>		Aller dans «Mouvements », choisir la brique « tourner de ... degrés» et choisir 90.
<b>Répéter 10 fois</b>		Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter 10 fois » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.
<b>Attendre 10s</b>		Aller dans « Contrôle ».
<b>Effacer tout</b>		Aller dans « stylo ».
<b>Placer le lutin en haut à gauche de l'écran</b>		Aller dans « Mouvement », choisir « aller à x =... y =... » et modifier les coordonnées.