

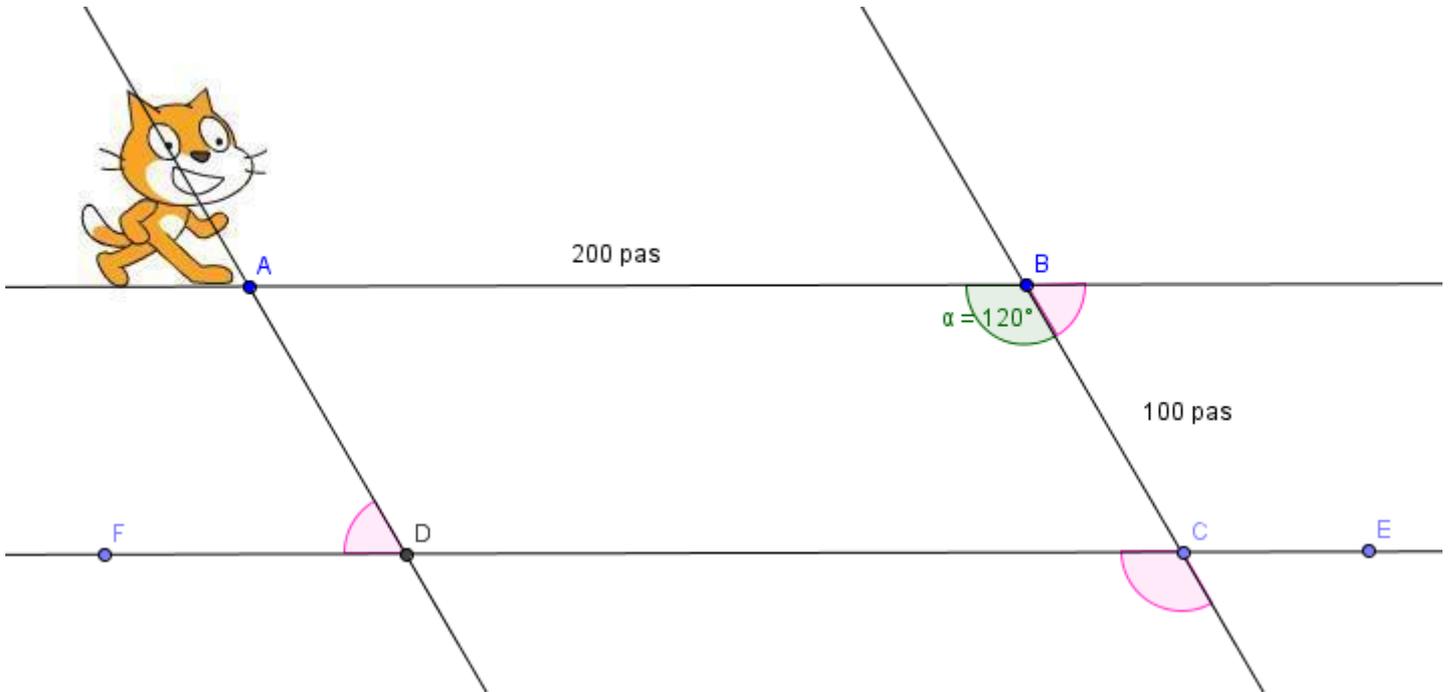


Parallélogramme

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

On veut que le lutin construise des figures en se déplaçant.

Construction d'un parallélogramme



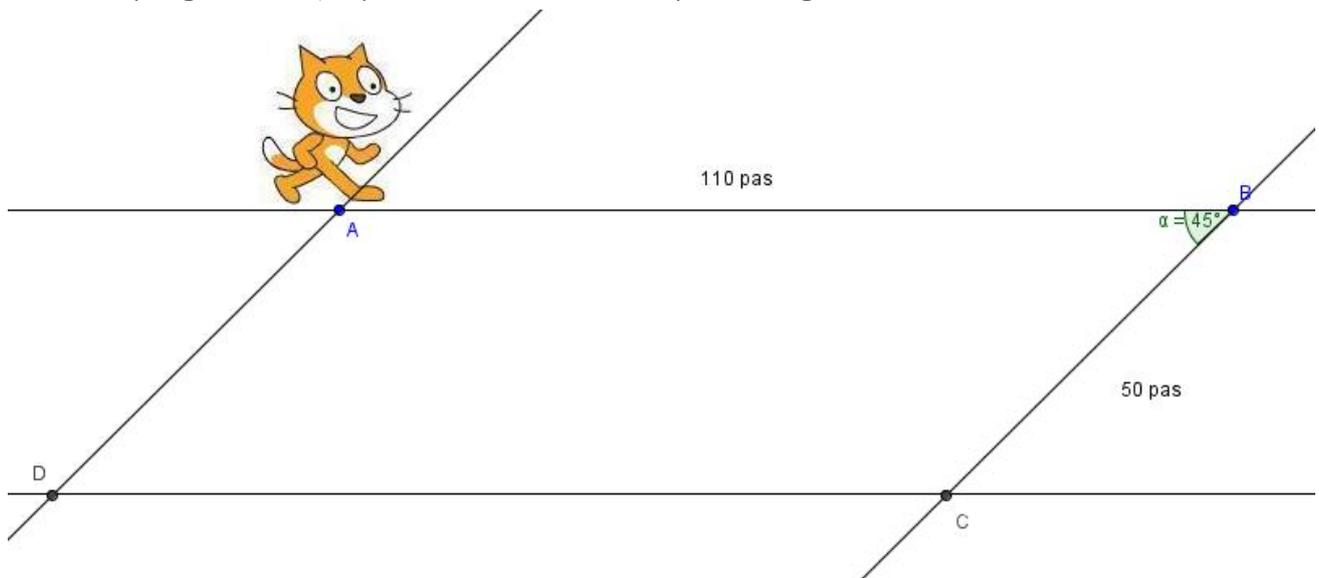
Questions mathématiques préliminaires :

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

Programmation :

Tu sais maintenant de quel angle doit tourner le personnage, tu peux faire la programmation.

Puis écris un programme qui permet de tracer ce parallélogramme :





Aide logiciel

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

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