



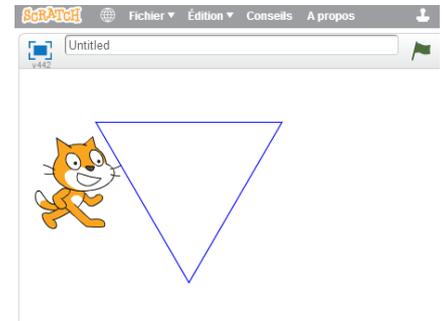
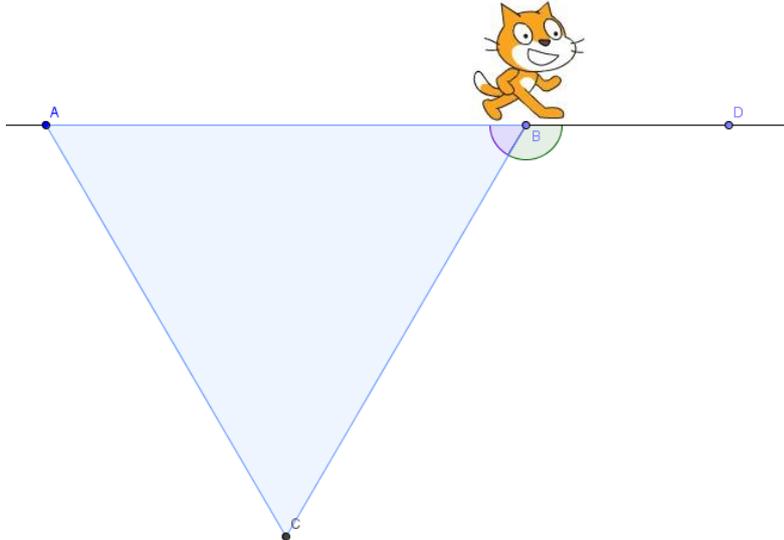
Triangle équilatéral

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

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

Questions mathématiques préliminaires :

1. Combien mesurent les angles d'un triangle équilatéral ?.....



2. Complète : $\widehat{ABC} = \dots^\circ$
 $\widehat{ABD} = \dots^\circ$
3. Déduis-en \widehat{DBC} .

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

Programmation :

Ecris un programme qui permet de construire un triangle équilatéral en t'inspirant de la fiche sur les carrés et rectangles.



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 l'angle que tu as calculé dans les questions préliminaires.
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.