

ALGORITHMIQUE - Activité 3

La partie "découverte" permet de s'appropriier les commandes qui seront à utiliser dans Scratch.
La partie "exercice" est le fichier à rendre à la fin de chaque séance.

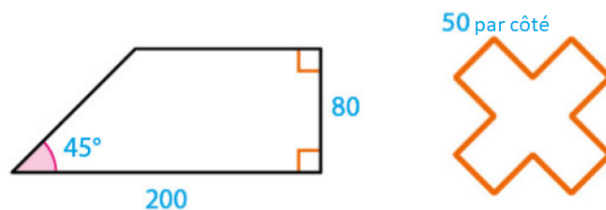
Découverte

1. Essayer et compiler le script ci-dessous sur le logiciel. Quelle figure permet-il de construire?
.....
.....
.....
2. Modifier le script précédent pour tracer un rectangle de longueur 150 et de largeur 60.
3. Modifier le script précédent pour tracer un triangle équilatéral de côté 150.



Exercice

Écrire un script permettant de reproduire l'une après l'autre (peu importe l'ordre et si elles se superposent) les deux figures ci-dessous :



Après l'exercice

Allez sur : <https://topmaths.fr/?v=unit&ref=SPS1>.

Choisir "Séance 3 : Algoréa - Boucles à motif".

Gagner le maximum d'étoiles sur les 8 mini-jeux proposés (il y a 4 niveaux par mini-jeu, mais l'on peut directement faire le niveau 4 étoiles sans passer par ceux d'avant).