



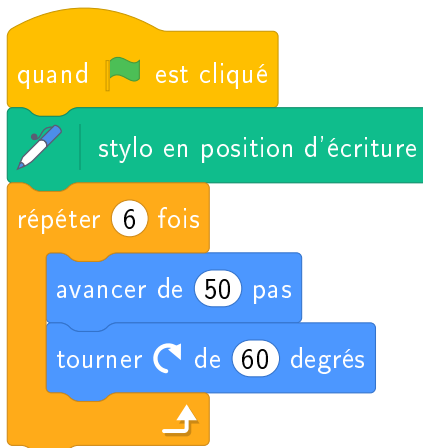
EXERCICE n° XIXGENNCVIII — Dessiner des polygones avec Scratch

Nouvelle-Calédonie 2019 — Série générale

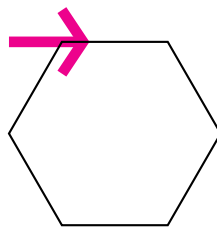
Scratch

Dans les figures de cet exercice la flèche indique la position et l'orientation du lutin au départ.

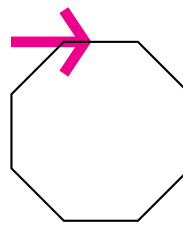
1. Indiquer sur la copie le numéro du dessin correspondant au script ci-dessous.



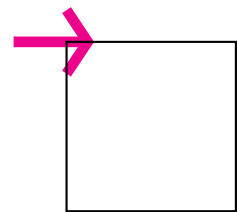
Dessin n° 1



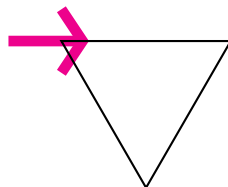
Dessin n° 2



Dessin n° 3

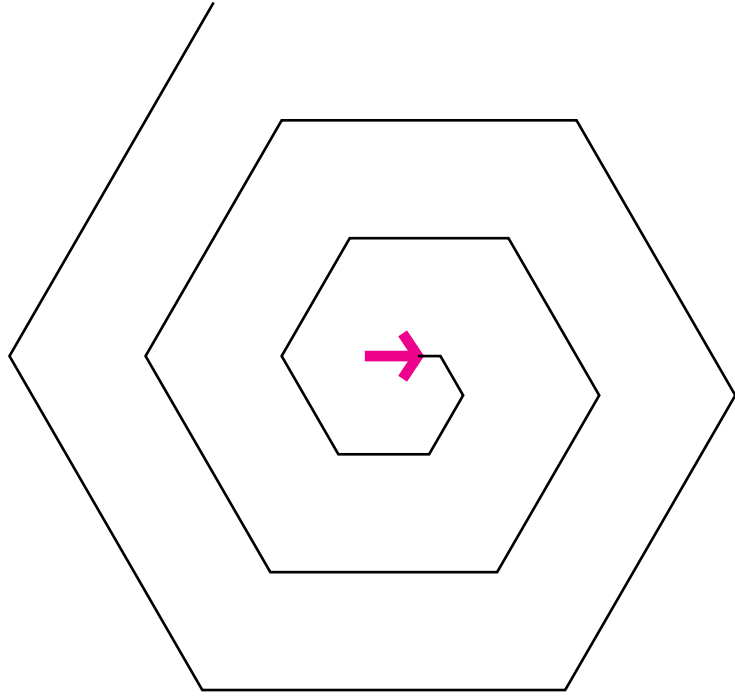


2. Sur l'Annexe 2, compléter les deux informations manquantes du script qui permet de réaliser la figure ci-dessous.



3. En ordonnant les instructions proposées en Annexe 2, compléter le script permettant de réaliser la figure ci-dessous.

On indiquera les numéros des instructions sur l'annexe.





CORRECTION

1. Dans la boucle répéter il est indiqué 6 fois. Une seule figure est constituée de 6 côtés.

Dessin n° 1

2. Les angles dans un triangle équilatéral mesure 60° . L'angle demandé est son complémentaire à 180° pour permettre au lutin de tourner.

$$180^\circ - 60^\circ = 120^\circ$$



3. Voici l'algorithme attendu :

