

Semaine mathématiques et numérique
Mission « Trace un triangle équilatéral »

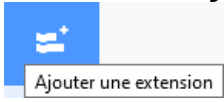
Mode « libre » :

Programme le tracé d'un triangle équilatéral de 150 pixels de côté.



Semaine mathématiques et numérique
Mission « Trace un triangle équilatéral »

Mode « étape par étape » :

- a) **Insère le sprite *Ball* et place-le au milieu de l'écran**
Apparence, Repérage
- b) **Ajoute l'extension « Stylo » pour pouvoir tracer avec le sprite *Ball***
Apparence 
- c) **Mets le stylo en position d'écriture, oriente le sprite *Ball* vers la droite et programme-le pour tracer un segment de 150 pixels de longueur.**
Déplacement, Boucle
- d) **Orienté à nouveau le sprite *Ball* et programme son déplacement pour tracer le 2^e côté puis le 3^e côté du triangle équilatéral.**
Déplacement, Boucle, Temporisation, (Variable)

Semaine mathématiques et numérique

Mission « Trace un triangle équilatéral »

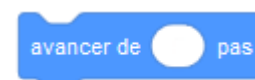
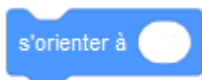
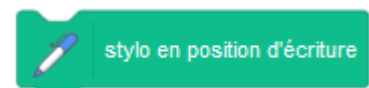
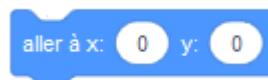
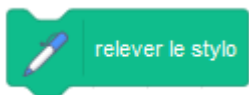
Auto-évaluation	✓	Avec l'aide	✗
a-b) J'ai réussi à préparer le programme en insérant le sprite <i>Ball</i> et en ajoutant l'extension <i>Stylo</i> .			
c) J'ai réussi à programmer l'orientation de <i>Ball</i> vers la droite et à tracer un segment de 150 pixels de longueur.			
d) J'ai réussi à orienter <i>Ball</i> et à tracer les 2 autres côtés du triangle équilatéral.			



Semaine mathématiques et numérique

Mission « Trace un triangle équilatéral »

Aide (blocs pouvant être utilisés) :



Semaine mathématiques et numérique

Mission « Trace un triangle équilatéral »

Solutions possibles :

Solution 1



Solution 2

