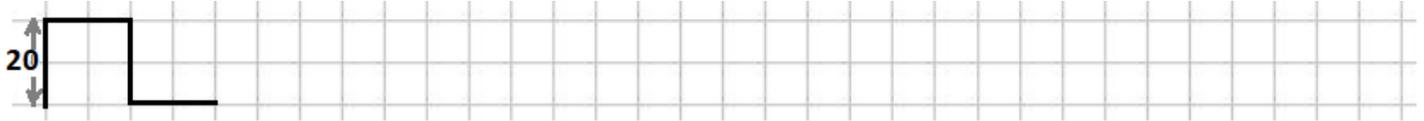




Exercice 1 FRISES

1) Complète la frise :



2) On va créer le motif de base sous Scratch.

petite étape préliminaire :

change le lutin, et réduis sa taille



Voici le début du programme :



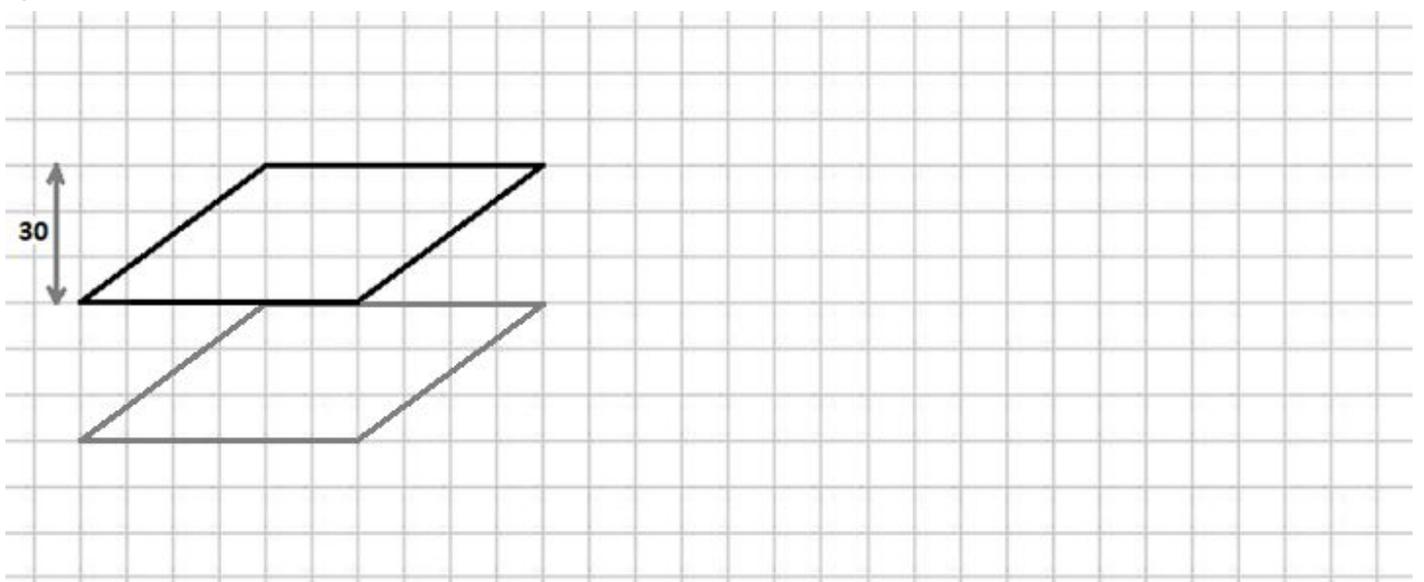
En utilisant les commandes ci-contre, crée le motif de base :

3) Il faut maintenant dupliquer le motif de base afin d'obtenir la frise.

Complète ton programme afin d'avoir à l'écran la même frise qu'à la question 1).

Exercice 2 PAVAGES

1) Complète le pavage :



2)a) On va créer le motif de base sous Scratch.

petite étape préliminaire :

change le lutin, et réduis sa taille



Voici le début du programme :



En utilisant les commandes ci-contre, crée le motif de base :

2)b) Essaie de créer le pavage de la question 1) à partir du programme que tu viens de créer. Que peut-on remarquer ?

3) On va réécrire le programme de la question 2) sans utiliser de coordonnées de points, mais uniquement des déplacements.

3)a) Calcule la longueur AC.

3)b) Calcule l'angle \widehat{BAC} (on l'arrondira au centième).

3)c) Réécris le programme permettant de tracer le premier parallélogramme.

début du programme :

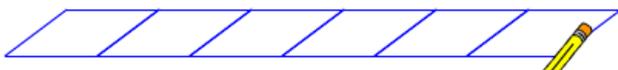


Des coordonnées apparaissent ici, mais cela permet juste de placer le premier parallélogramme en bas à gauche.

commandes à utiliser :



3)d) Écris un programme permettant de dupliquer le premier parallélogramme sur une ligne comme ceci :



3)e) Écris un programme permettant de dupliquer la première ligne pour obtenir le pavage final :

