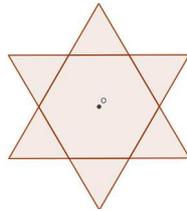


Algorithmique et programmation

Niveau 5^e

Exercice 1 :

Écrire un programme Scratch permettant de tracer la figure suivante composée d'un hexagone régulier et de triangles équilatéraux construits à l'extérieur de chaque côté de l'hexagone.



Exercice 2 :

Voici un bloc écrit en Scratch :



1. Représenter la figure obtenue après exécution de ce bloc en prenant 1 cm pour 10 pas
2. Tracer la figure obtenue avec le script suivant où « Motif » est le motif défini dans la question 1.



3. Modifier le script précédent pour obtenir la figure suivante :

