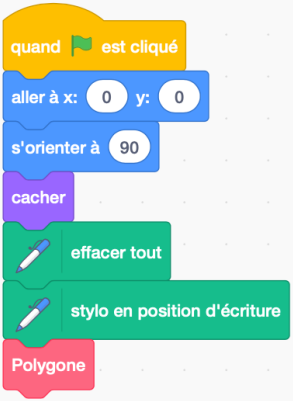
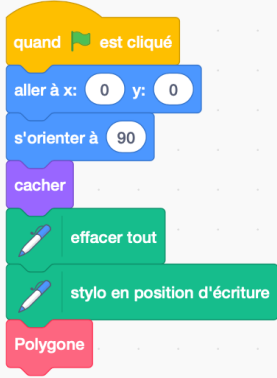
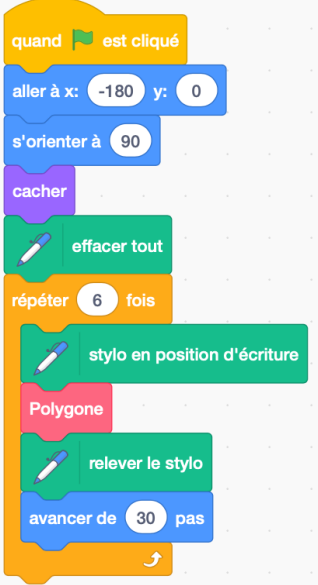


Cycle 4 - Activité - Scratch - Transformations

Translation →

Translation

Programme « Polygone »	Programme principal	Figure obtenue
		
		
		
		

Rotation → *Rotation*

<pre> définir Polygone stylo en position d'écriture répéter 2 fois avancer de 100 pas tourner ⤵ de 60 degrés avancer de pas tourner ⤵ de degrés </pre>	<pre> quand est cliqué aller à x: -180 y: 0 s'orienter à 90 cacher effacer tout Polygone </pre>	Départ
--	---	---------------

Avec le même sous programme « Polygone » que ci-dessus relier les programmes suivants avec les bonnes figures.

Programme 1	Programme 2	Programme 3
<pre> quand est cliqué cacher effacer tout aller à x: 0 y: 0 répéter 6 fois Polygone tourner ⤵ de 120 degrés </pre>	<pre> quand est cliqué cacher effacer tout aller à x: 0 y: 0 répéter 6 fois Polygone tourner ⤵ de 60 degrés </pre>	<pre> quand est cliqué cacher effacer tout aller à x: 0 y: 0 répéter 6 fois Polygone avancer de 100 pas tourner ⤵ de 60 degrés </pre>
Figure A	Figure B	Figure C

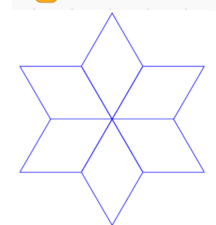
L'un des 3 programme peut-être simplifié. Lequel et pourquoi? (si besoin on peut utiliser la commande pour ralentir le programme)

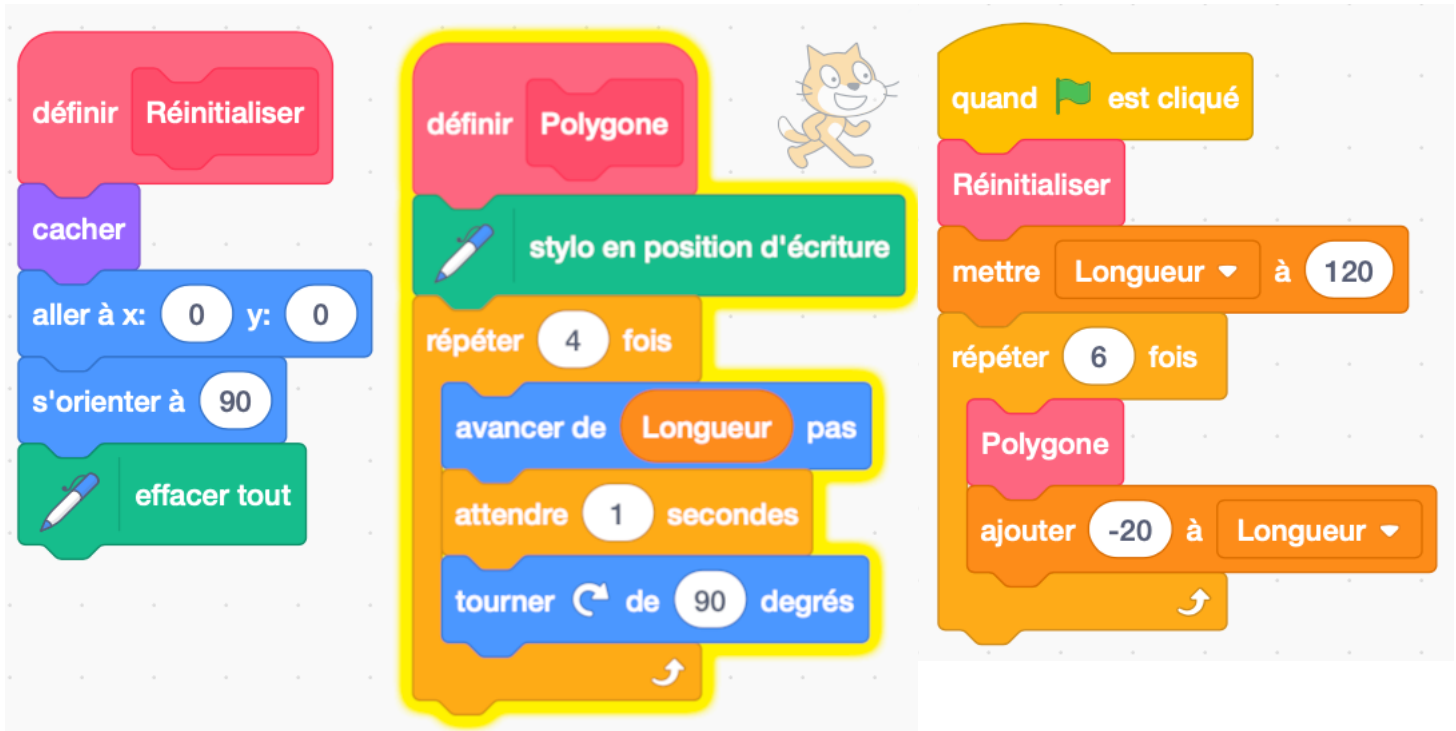
```

attendre 3 secondes

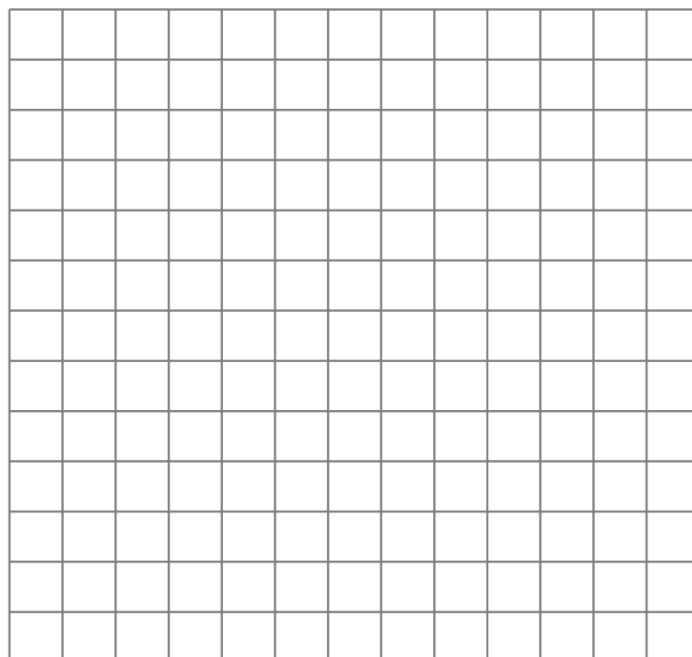
```

Décrire une transformation qui permet d'obtenir cette figure à partir du losange (Polygone).





- 1) À quoi sert le bloc **Réinitialiser** ?
- 2) Quelle figure le bloc permet-il de tracer **Polygone** ?
- 3) Quand on clique sur le drapeau vert, combien de fois la figure Polygone est-elle tracée ?
- 4) Quelles sont les dimensions de la dernière figure tracée ?
- 5) Tracer la figure obtenue en prenant 1 petit carreau pour 20 pas.



- 6) Quelle transformation permet de passer de la première à la dernière figure ?