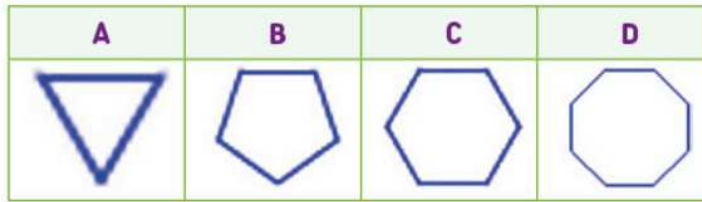


..... Prénom : Numéro : Classe : 8 b

à combien de fois
te la boucle.

1. Préciser sans justification le motif obtenu en exécutant le programme ci-contre.



```

quand est cliqué
répéter 6 fois
  avancer de 20
  tourner de 60 degrés
    
```

à combien de côtés
ce motif et
angle on doit tourner
chacun de ces côtés.

2. Écrire un programme qui permet d'obtenir le motif D.

.....

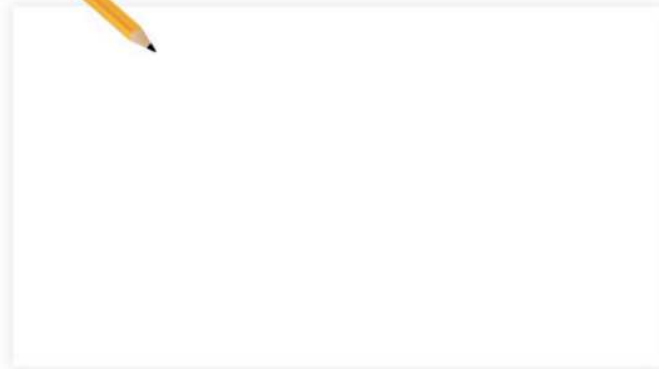
.....

.....

.....

d'abord un motif
ensuite le décalage
avant de reproduire
le motif.
fonction S'orienter
permet d'orienter le
vers la droite.

3. Dessiner le motif que permettra d'obtenir le programme ci-contre.

```

quand est cliqué
aller à x: -200 y: 0
s'orienter à 90
montrer
mettre à 50 % de la taille initiale
effacer tout
répéter 10 fois
  stylo en position d'écriture
  répéter 6 fois
    avancer de 20
    tourner de 60 degrés
  relever le stylo
  avancer de 40
cacher
    
```

basé sur le dessin
ent, regarder où
ve le lutin lorsqu'il
né sa construction
éduire l'utilité
struction Avancer

4. Que faut-il changer dans l'instruction `avancer de 40` pour obtenir le dessin suivant

