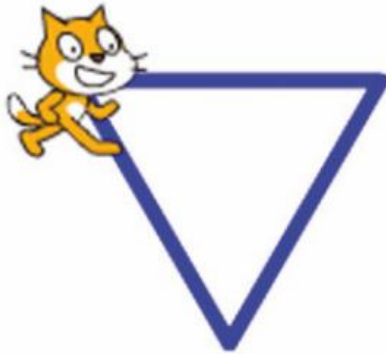


Supprimer les zones blanches dans le programme
 afin que celui-ci permette d'obtenir
 un triangle équilatéral de côté 100 pixels.



```

    quand [drapeau] est cliqué
    effacer tout
    stylo en position d'écriture
    avancer de [ ]
    tourner [ ] de [ ] degrés
    avancer de [ ]
    tourner [ ] de [ ] degrés
    avancer de [ ]
    tourner [ ] de [ ] degrés
    
```

Exercice 1 J'ordonne un programme

Placer dans
 les
 actions
 afin
 d'obtenir un
 programme
 Scratch qui
 permet d'obtenir
 le M.

```

    quand [drapeau] est cliqué
    stylo en position d'écriture
    avancer de [50]
    tourner [ ] de [140] degrés
    mettre la taille du stylo à [5]
    avancer de [100]
    tourner [ ] de [100] degrés
    effacer tout
    s'orienter à [0]
    avancer de [ ]
    tourner [ ] de [140] degrés
    aller à x: [0] y: [0]
    avancer de [100]
    
```

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

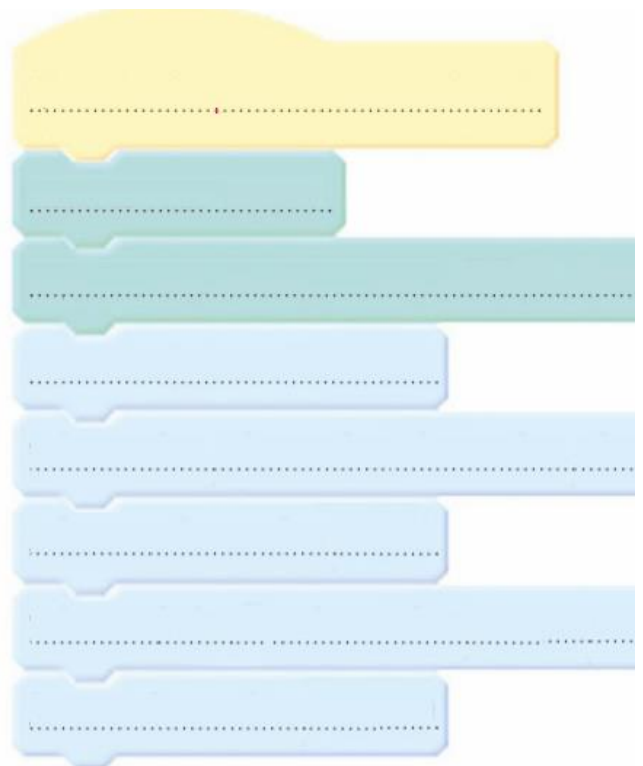
.....

.....



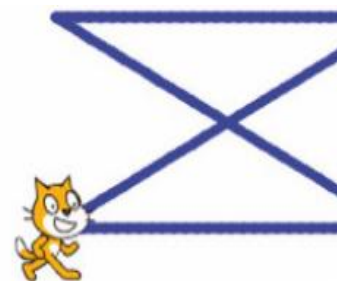
relever le programme ci-contre afin d'obtenir le dessin de marche d'escalier ci-dessous où chaque marche mesure 100 pixels.

Pour cela, on pourra tester les différentes possibilités de Scratch jusqu'à obtenir le programme désiré en changeant les instructions utilisées.



Exercice 3 Je choisis le bon programme

Parmi les trois programmes suivants, cocher celui qui permet d'obtenir le dessin ci-contre dans Scratch.



Programme ①

```

quand la bannière est cliquée
mettre la taille du stylo à 5
effacer tout
aller à x: -100 y: -50
stylo en position d'écriture
glisser en 1 secondes à x: 100 y: -50
glisser en 1 secondes à x: 100 y: 50
glisser en 1 secondes à x: -100 y: 50
glisser en 1 secondes à x: -100 y: -50
relever le stylo
    
```

Programme ②

```

quand la bannière est cliquée
mettre la taille du stylo à 5
effacer tout
aller à x: -100 y: -50
stylo en position d'écriture
glisser en 1 secondes à x: 100 y: -50
glisser en 1 secondes à x: -100 y: 50
glisser en 1 secondes à x: 100 y: 50
glisser en 1 secondes à x: -100 y: -50
relever le stylo
    
```

Programme ③

```

quand la bannière est cliquée
mettre la taille du stylo à 5
effacer tout
aller à x: -100 y: -50
stylo en position d'écriture
glisser en 1 secondes à x: 100 y: -50
glisser en 1 secondes à x: -100 y: 50
glisser en 1 secondes à x: -100 y: -50
glisser en 1 secondes à x: 100 y: 50
relever le stylo
    
```

Expliquer brièvement ce que permettent d'obtenir les deux autres programmes.

.....

.....