
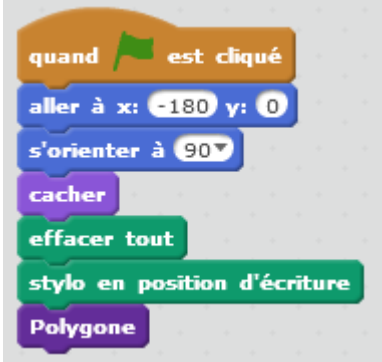


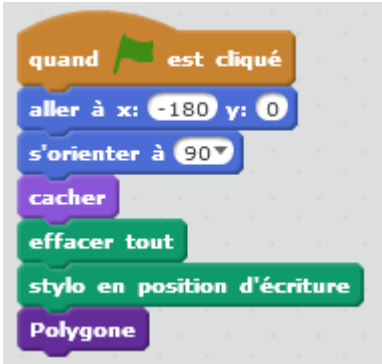

Transformations dans Scratch

Translations


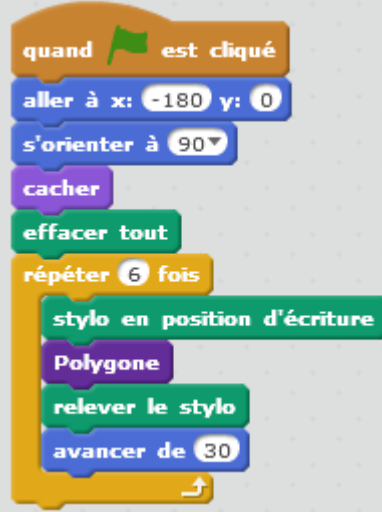
1. Construire dans le cadre la figure que le programme suivant permet de tracer.

		Figure obtenue

2. Comment faut-il modifier le programme précédent pour obtenir un triangle équilatéral ?

	Figure obtenue	
		

3. Tracer le motif obtenu avec le programme suivant

		Figure obtenue

4. Tracer le motif obtenu avec le programme précédent en supprimant la commande **Relever le stylo** et en remplaçant **avancer de 30** par **avancer de 60**.

		<p>Figure obtenue</p>
--	--	-----------------------

Rotations

On souhaite tracer le losange de côté 100 pas suivant à l'aide du block

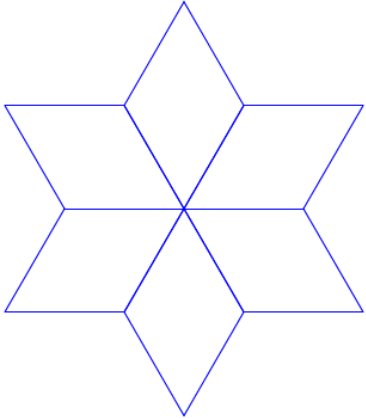
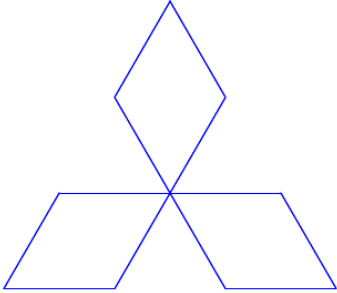
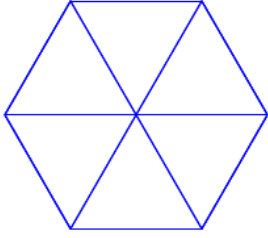


1. Compléter le script de ce block

		<p>Figure obtenue</p>
--	--	-----------------------

2. Relier chacun des trois programmes à la figure qu'il permet d'obtenir

Programme 1	Programme 2	Programme 3

Figure A	Figure B	Figure C
		

3. L'un des 3 programmes peut être simplifié. Lequel et pourquoi ?
 (On peut utiliser la commande pour ralentir le programme)



.....

.....

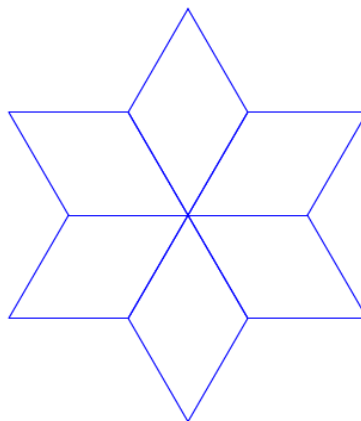
.....

4. Dans la figure A décrire une transformation qui permet d'obtenir un losange à partir du précédent.

.....

.....


.....



Homothéties

On considère le programme suivant :



1. A quoi sert le bloc  ?

.....

.....

.....

.....

2. Quelle figure le bloc Polygone permet-il de tracer ?



.....

3. Quand on clique sur le drapeau vert, combien de fois la figure Polygone est-elle tracée ?

.....

4. Quelle 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 ?

.....