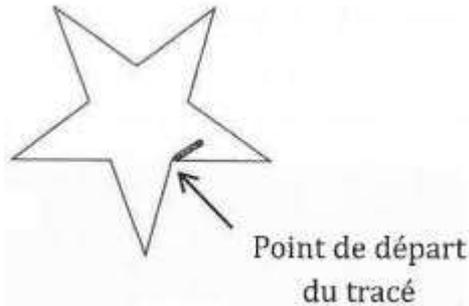


Une belle étoile

Arthur doit écrire un programme avec Scratch pour dessiner une étoile comme le dessin représenté ci-dessous. Il manque dans son programme trois valeurs. Retrouver les afin que le script corresponde fidèlement au dessin.



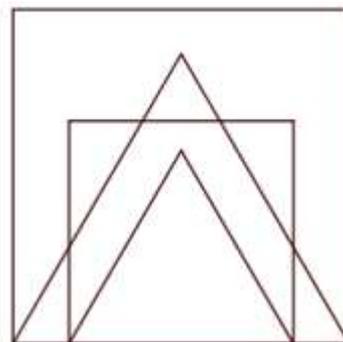
```

Programme commencé par Arthur
quand est cliqué
  s'orienter à 90°
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter fois
    avancer de 80
    tourner de ° degrés
    avancer de 80
    tourner de ° degrés
  relever le stylo
    
```

Indication : une étude complète et détaillée sur les angles sera nécessaire pour y arriver...

Deux triangles et deux carrés

On exécute le programme proposé ci-dessous (composé d'un script principal et de deux blocs « Carré » et « Triangle ») et on obtient la figure ci-contre qui possède un axe de symétrie vertical. Compléter la ligne 9 du programme afin d'obtenir cette figure.



```

1 quand est cliqué
2 aller à x: 0 y: 0
3 stylo en position d'écriture
4 s'orienter à 90°
5 mettre Longueur à 300
6 Carré
7 Triangle
8 avancer de (Longueur / 6)
9 mettre Longueur à
10 Carré
11 Triangle
    
```

```

définir Carré
  répéter 4 fois
    avancer de Longueur
    tourner de 90 degrés
  ↑

définir Triangle
  répéter 3 fois
    avancer de Longueur
    tourner de 120 degrés
  ↑
    
```