

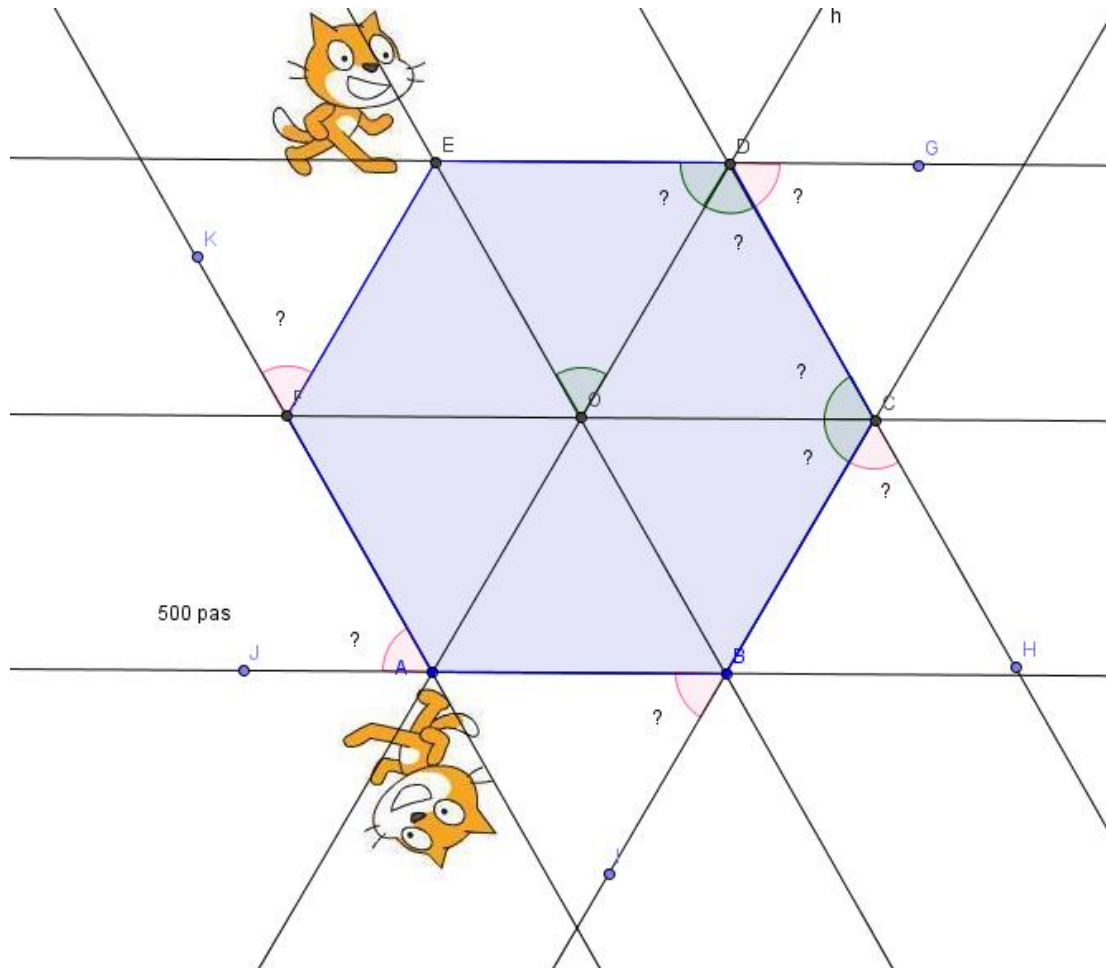


Hexagone régulier

<http://helene.pelle.free.fr>

Questions mathématiques préliminaires :

Complète la figure en calculant les angles manquants :



Commence par calculer l'angle $\widehat{EDO}$, sachant que le triangle EOD est un triangle équilatéral :

$\widehat{EDO} = \dots\dots\dots$, de même $\widehat{ODC} = \dots\dots\dots$

Donc $\widehat{CDG} = \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$

Cherche alors la mesure de tous les angles manquants de la même manière (les roses correspondent aux déplacements de ton lutin.)

Tu sais maintenant de quel angle doit tourner le personnage, on va pouvoir passer à la partie programmation !

1. Construis un hexagone régulier de côté 100 pas en complétant le programme :



2. En créant une variable « longueur », construis un hexagone régulier de côté « longueur » pas. Le lutin demande en début de programme « quelle est la valeur de la longueur » ?

On pourra mettre une condition : « Si la longueur est inférieure à 150 » le programme de l'hexagone se déroule, sinon le lutin dit « ta longueur est trop grande, donne-m'en une inférieure à 150 ! »

N'oublie pas de créer le bloc « reprendre au début » !



Tu utiliseras les briques :

