



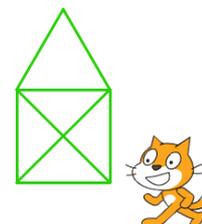
Maison à main levée

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

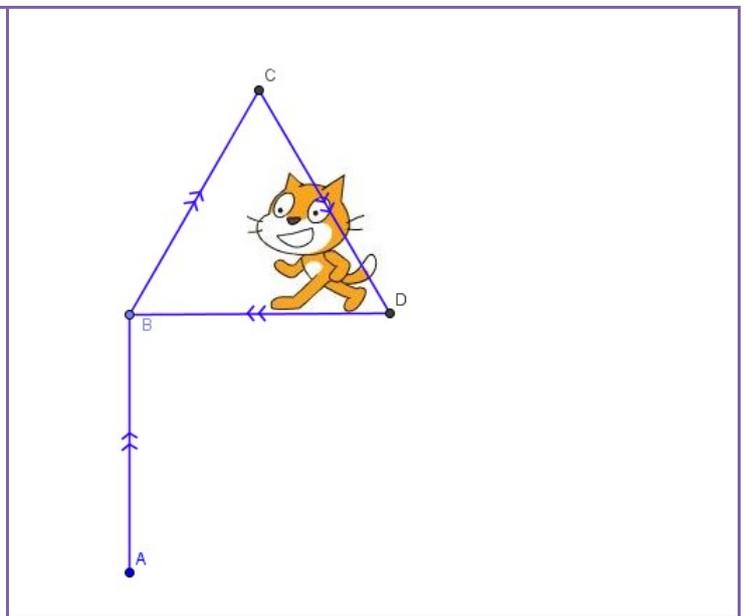
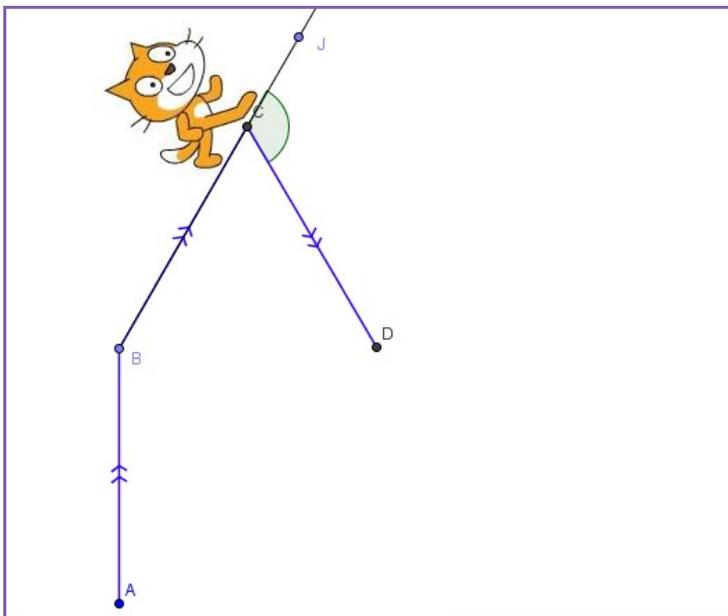
On veut que le lutin trace la figure suivante, constituée d'un carré de 100 pas de côté et d'un triangle équilatéral :



Voici les étapes de construction que le lutin doit suivre.
Après chaque déplacement, fais-le attendre 2 secondes :

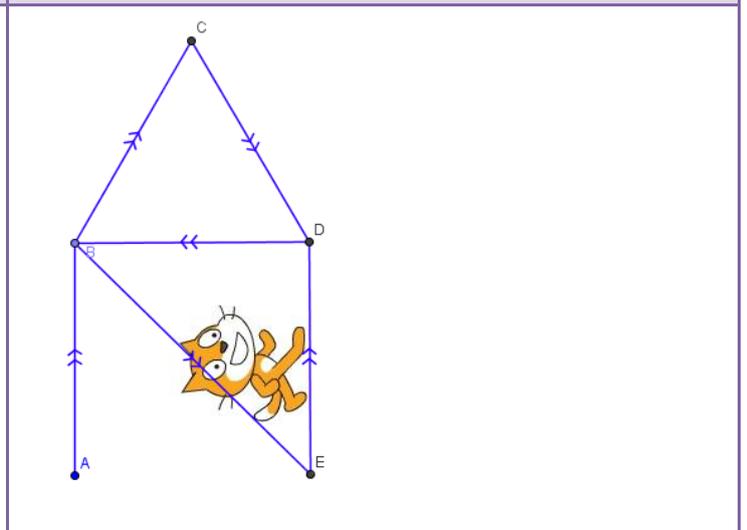
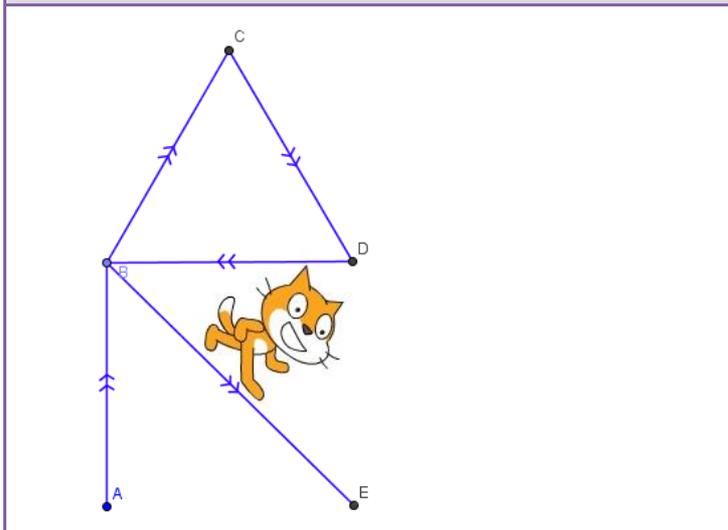
1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Relève le stylo et efface tout pour que l'on commence sur une page blanche.
3. Place-toi au point de coordonnées (-79 ;83).

<p>1 . Le lutin commence par tracer le côté gauche de la maison. La maison est un carré de côté 100 pas et le toit un triangle équilatéral de même côté. Abaisse le stylo, oriente-toi vers le haut et avance de la distance souhaitée. Attends une seconde.</p>	<p>2. Il trace ensuite le pan gauche du toit. Pour cela, tu dois calculer l'angle dont le lutin doit tourner. Puis, avance de 100 pas. Attends 1 seconde.</p>



3. Arrivé en haut du toit le lutin redescend en D.
 Crée 2 variables `abscissedeD`, `ordonneedeD` dans lesquelles tu enregistres les positions de ce point.
 Attends 1s.

4. Puis le chat se retourne et marche 100 pas.
 Il attend une seconde.



5. On veut que le lutin se dirige maintenant directement vers les coordonnées de E que tu calculeras en fonction des coordonnées de D enregistrées à l'étape 3.

6. Puis le chat repart en D.
 Il attend 1s.

Finis la construction : le chat doit retourner ensuite à la position initiale A puis finir en E.