



Triangle équilatéral

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

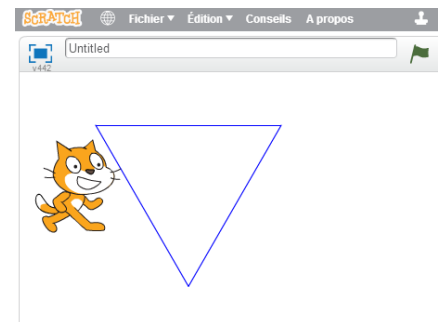
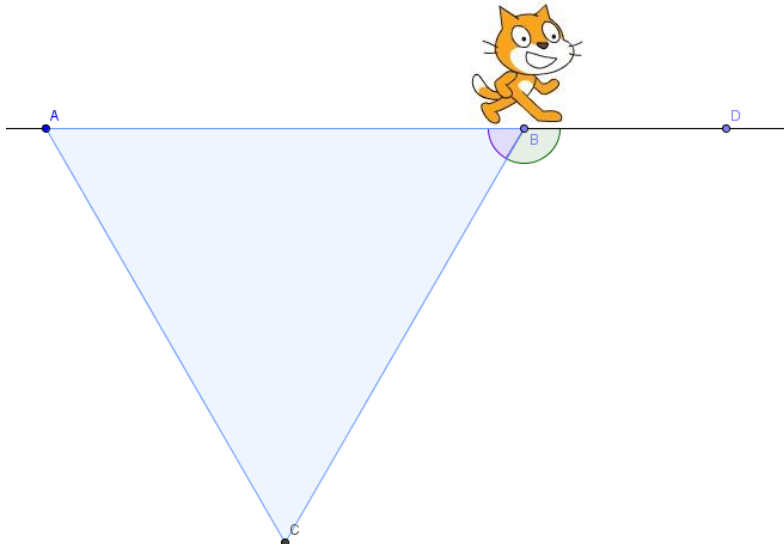


On veut que le lutin construise des figures en se déplaçant.

Construction d'un triangle équilatéral :

Questions mathématiques préliminaires :

1. Combien mesurent les angles d'un triangle équilatéral ?.....



2. Complète : $\widehat{ABC} = \dots\dots^\circ$

$\widehat{ABD} = \dots\dots\dots^\circ$

3. Déduis-en \widehat{DBC} .

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

Programmation :

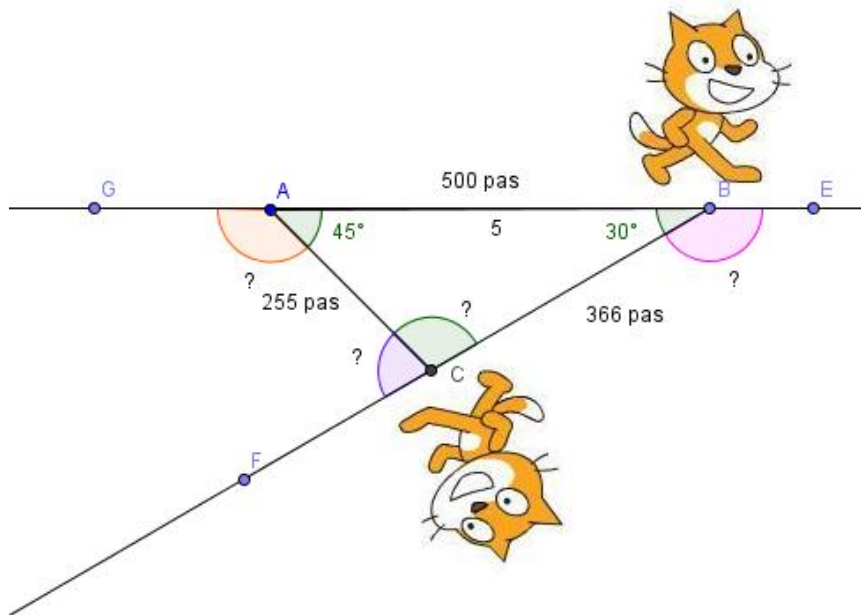
Ecris un programme qui permet de construire un triangle équilatéral en t'inspirant de la fiche sur les carrés et rectangles.

Construction d'un triangle connaissant les 3 angles :

Questions mathématiques préliminaires :

On veut construire un triangle ABC tel que : $AB = 500$ pas, $BC = 366$ pas, $AC = 255$ pas, $\widehat{ABC} = 30^\circ$ et $\widehat{BAC} = 45^\circ$.

Détermine sur le dessin ci-dessous les angles nécessaires pour faire tourner ton personnage.



Programmation :

Ecris un programme qui permet de construire ce triangle.



Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

<p>Aller à un endroit de l'écran</p>		<p>Dans « mouvement » et s'aider de l'affichage en bas à droite pour lire les coordonnées</p>
<p>Abaissier le stylo</p>		<p>Aller dans « Stylo » et choisir la brique « stylo en position d'écriture ».</p>
<p>Effectuer un quart de tour</p>		<p>Aller dans «Mouvements », choisir la brique « tourner de ... degrés» et choisir 90.</p>
<p>Répéter 10 fois</p>		<p>Aller dans « Contrôle », choisir la boucle « Répéter 10 fois » et mettre les données que vous voulez répéter à l'intérieur de la boucle.</p>
<p>Attendre 10s</p>		<p>Aller dans « Contrôle ».</p>
<p>Effacer tout</p>		<p>Aller dans « stylo ».</p>
<p>Placer le lutin en haut à gauche de l'écran</p>		<p>Aller dans « Mouvement », choisir « aller à x =... y =... » et modifier les coordonnées.</p>

