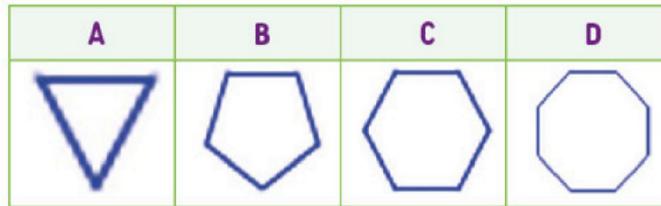


Réfléchir à combien de fois s'exécute la boucle.



1. Préciser sans justification le motif obtenu en exécutant le programme ci-contre.



```

quand est cliqué
  répéter 6 fois
    avancer de 20
    tourner de 60 degrés
  
```

Regarder combien de côtés comporte ce motif et de quel angle on doit tourner entre chacun de ces côtés.

2. Écrire un programme qui permet d'obtenir le motif D.

.....

.....

.....

.....

Dessiner d'abord un motif et voir ensuite le décalage inséré avant de reproduire ce même motif. L'instruction S'orienter à 90° permet d'orienter le lutin vers la droite.

3. Dessiner le motif que permettra d'obtenir le programme ci-contre.

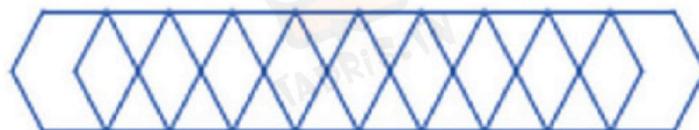


```

quand est cliqué
  aller à x: -200 y: 0
  s'orienter à 90
  montrer
  mettre à 50 % de la taille initiale
  effacer tout
  répéter 10 fois
    stylo en position d'écriture
    répéter 6 fois
      avancer de 20
      tourner de 60 degrés
    relever le stylo
    avancer de 40
  cacher
  
```

En se basant sur le dessin précédent, regarder où se trouve le lutin lorsqu'il a terminé sa construction et en déduire l'utilité de l'instruction Avancer de 40.

4. Que faut-il changer dans l'instruction **avancer de 40** pour obtenir le dessin suivant ?



.....

.....



في دارك... إتهنوخ علمو قرابتة إصغارك

