



Problème de la semaine

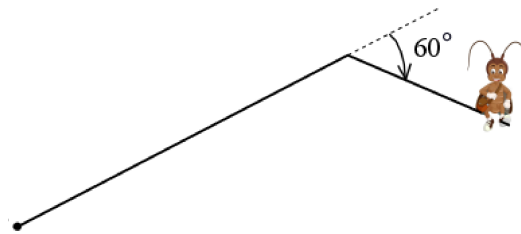
Problème B

Une forme codée

Peyton a utilisé une plateforme de codage en bloc pour animer un lutin (ou sprite) de manière à lui faire dessiner une forme. Son lutin a suivi les étapes suivantes:

1. Poser la pointe du stylo pour écrire
2. Avancer de 10 pas
3. Tourner de 60° dans le sens des aiguilles d'une montre
4. Répéter les étapes 2 et 3 cinq fois de plus

Voici le dessin du lutin après qu'il ait exécuté une partie du programme:



- (a) Quel type de polygone le lutin a-t-il dessiné?
- (b) Quel type de régularité Peyton a-t-il utilisé dans ce code?
- (c) Si l'on modifiait le code de sorte que l'étape 3 devienne « Tourner de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre », comment Peyton devrait-il modifier l'étape 4 afin de créer un polygone fermé (soit une ligne polygonale fermée)?