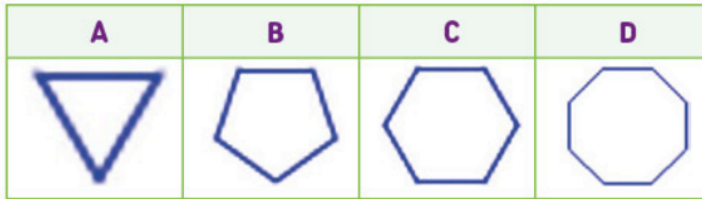


Nom : Prénom : Numéro : Classe : 8 b

Réfléchir à combien de fois s'exécute la boucle.

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



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.

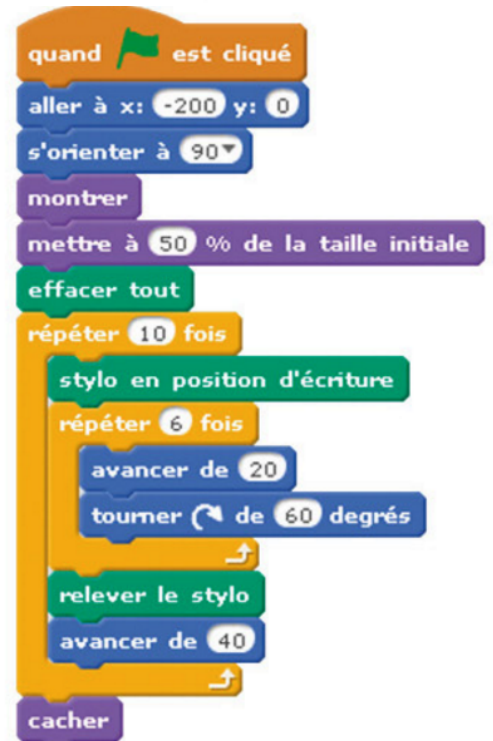
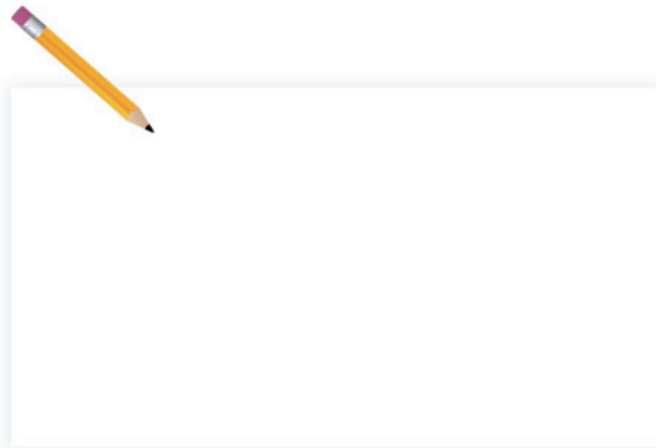
```

.....
.....
.....
.....
.....

```

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.



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 ?

