

Objectif : Tracer un pentagone régulier

- en référentiel fixe
- en référentiel mobile (tortue)

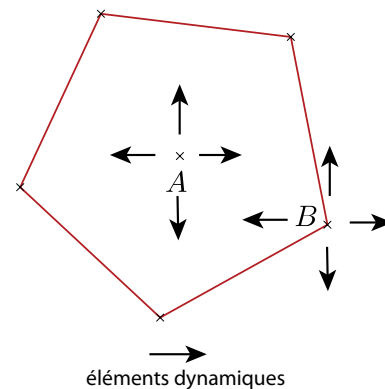
Lien : <https://huit.re/DGPad-fiches-pentagone>

Exercice 1 :

Tracer un pentagone régulier à partir des éléments dynamiques suivant :

- * A : centre du pentagone
- * B : un sommet du pentagone

1. Construire deux points libres A et B
2. ... (voir coups de pouce si nécessaire)

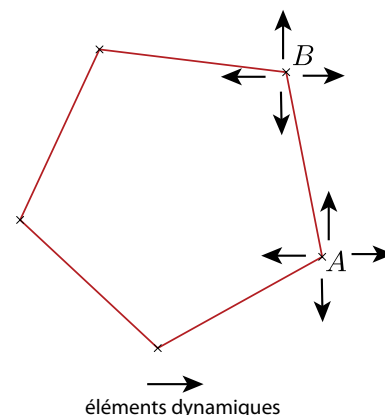


Exercice 2 :

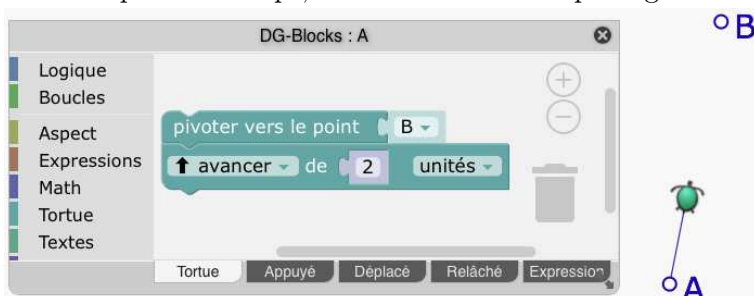
Tracer un pentagone régulier **avec la tortue** à partir des éléments dynamiques suivant :

- * A et B : deux sommets consécutifs du pentagone

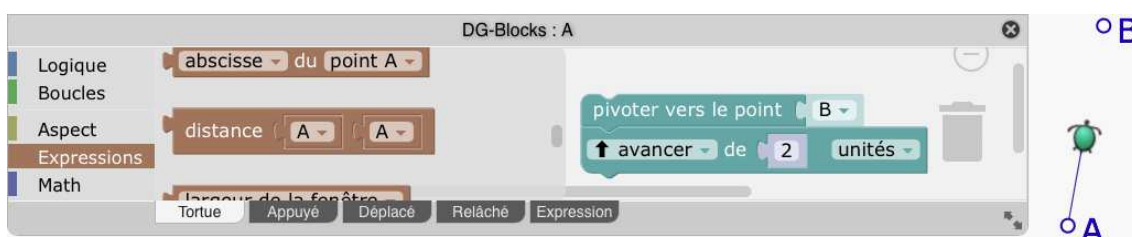
1. Construire deux points libres A et B
2. Dans l'onglet tortue des propriétés (Blockly) du point A, glisser le bloc suivant :



3. Dans un premier temps, on va construire un pentagone de côté 2 en partant en direction de B.



4. On veut maintenant avancer jusqu'à B.



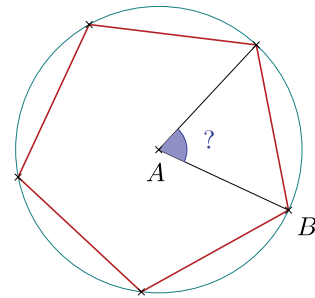
5. ... (voir coups de pouce si nécessaire)

Question pour un expert : Créer un curseur n prenant des valeurs entières.

Adapter le script pour que la tortue trace dynamiquement un polygone régulier à n côtés.

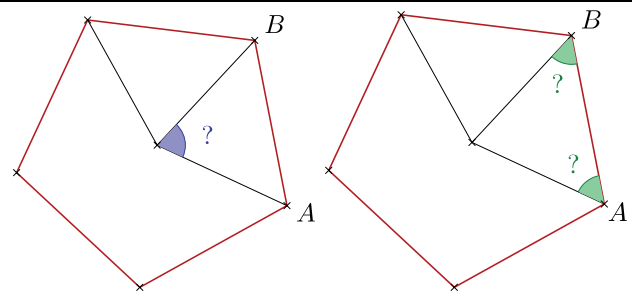
Coup de pouce Exercice 1 n°1 : tracer le cercle de centre A passant par B.

Coup de pouce Exercice 1 n°2 :



Coup de pouce Exercice 2 n°1 : Remplacer 2 par distance(A,B)

Coup de pouce Exercice 2 n°2 :



Coup de pouce Exercice 2 n°3 :

