

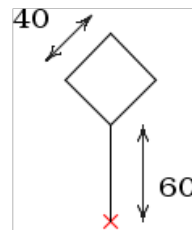
PRISE EN MAIN DU LOGICIEL GÉOTORTUE

À L'USAGE DES PROFESSEURS DE MATHÉMATIQUES

1. En utilisant les commandes **av** (avancer), **re** (reculer), **tg** (tourner à gauche) et **td** (tourner à droite), reproduire la figure ci-contre, en listant toutes les commandes nécessaires.

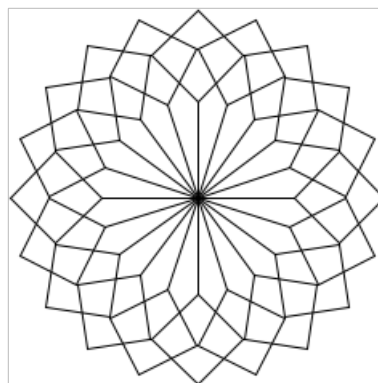
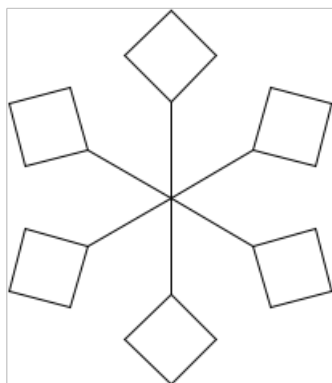
La tortue doit être repositionnée à son point de départ, dans son orientation initiale.

*Note : la commande **vg** permet d'effacer le contenu de l'espace graphique.*



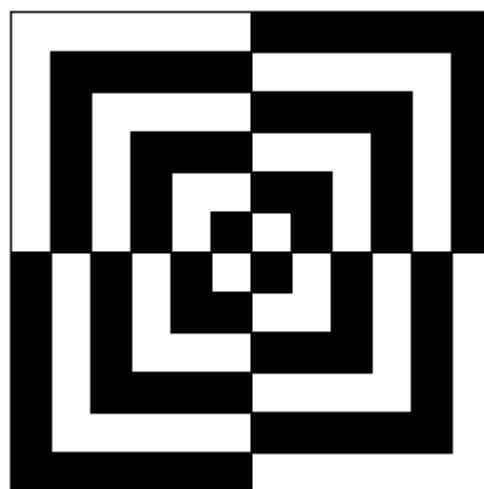
2. Créer ensuite une procédure **panneau** qui réalise cette figure à la demande (cliquer sur le pignon). Utiliser cette procédure pour réaliser les figures suivantes.

*Note : on pourra utiliser la commande **rep** pour répéter des instructions.*

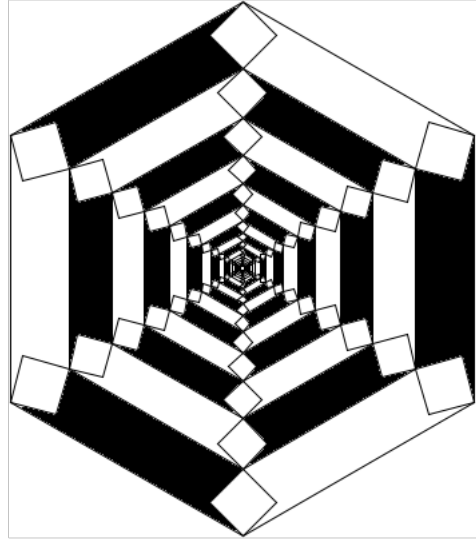
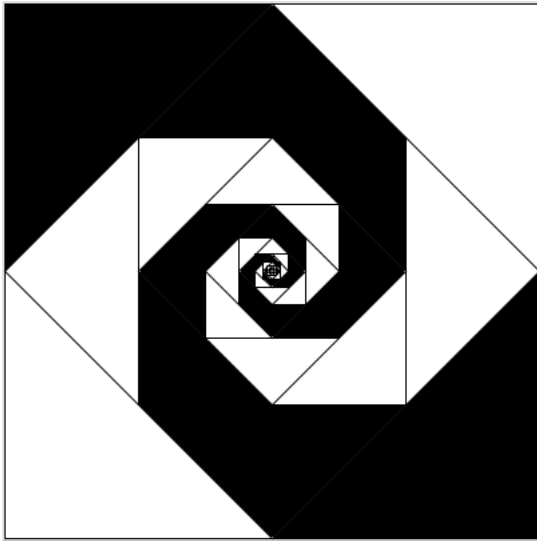


3. Reproduire la figure ci-contre, sachant que le plus grand carré a pour côté 240.

Note : on pourra rédiger des procédures qui réalisent des carrés de côté donné.



4. Ceux qui ont de l'avance pourront réfléchir à la reproduction des figures suivantes :



5. Rédiger les procédures qui permettent de tracer :

- un triangle équilatéral,
- un hexagone régulier,
- un pentagone régulier,
- un décagone régulier,
- un polygone régulier à 48 côtés,
- un polygone régulier à n côtés.

6. Nous conviendrons d'appeler cercle un polygone dont le nombre de côtés est « assez grand ». Réaliser une procédure permettant de tracer un cercle de rayon donné.

Aide pour les questions 3. et 4. :

