

Partie 2 :

a) Selon quel(s) critère(s) le rectangle a-t-il été colorié en jaune ?

.....

.....

.....

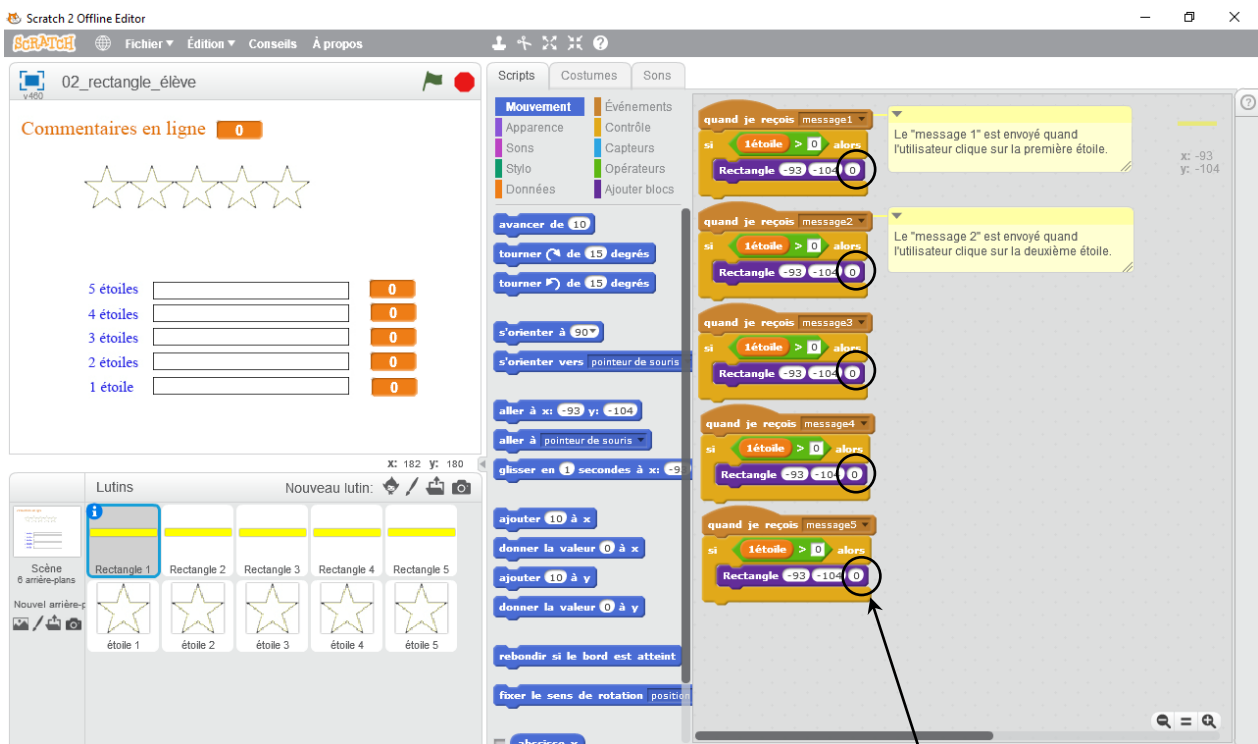
b) Quelle notion *mathématique* permet de justifier cela ? Rappelle la méthode de calcul.

.....

.....

.....

c) Nous allons simuler cette situation avec Scratch, en complétant les scripts suivants (pour chaque rectangle) :



Ouvrir le fichier *rectangle_élève.sb2* et vérifier que le script permet de colorier correctement chaque rectangle.

Principe d'utilisation du bloc « Rectangle » :



Abscisse du sommet
supérieur gauche

Ordonnée du sommet
supérieur gauche

Longueur du rectangle