**Activité 2**

1. Créer un programme qui fasse tracer un rectangle au "lutin".

Enregistrer le fichier sous rectangle\_1

1. Modifier votre programme pour obtenir une rosace :

Enregistrer le fichier sous rosace

1. Avec une instruction du type :



Modifier le programme de la question 1. pour que l’on choisisse la longueur et la largeur du rectangle. Enregistrer le fichier sous rectangle\_2.

1. Créer une rosace avec le rectangle à dimensions variables.





**Dans le programme de cycle 3**

Espace et géométrie

* Programmer les déplacements d’un robot ou ceux d’un personnage sur un écran.
* Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples.
* Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction.
* Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l’aide d’un logiciel.

**Dans le programme de cycle 4**

Espace et géométrie

* Mettre en œuvre ou écrire un protocole de construction d’une figure géométrique.
* Comprendre l’effet d’une translation, d’une symétrie (axiale et centrale), d’une rotation, d’une homothétie sur une figure.

Algorithme et programmation

* Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné.
* Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.