

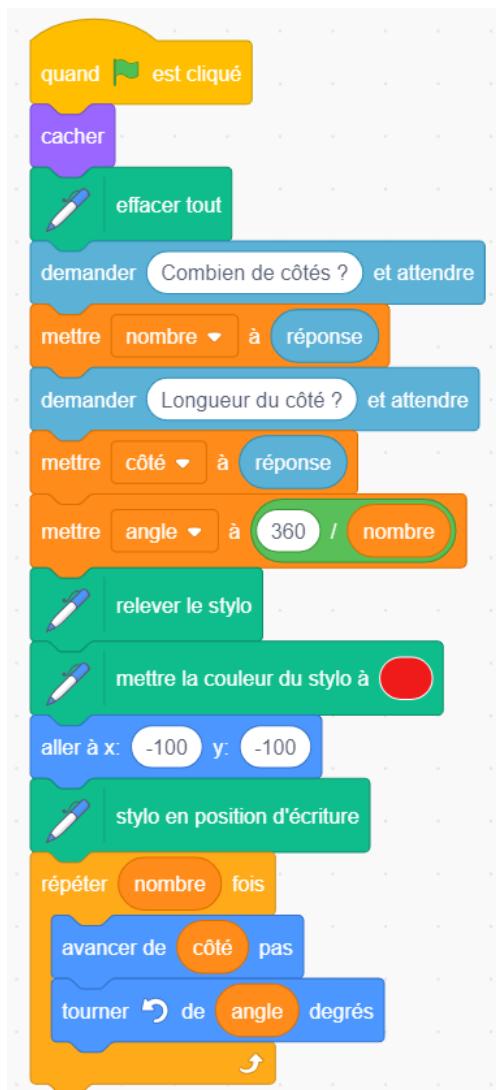
## Dessiner des polygones réguliers

---

### Objectifs :

- Passer d'un langage visuel à un langage interprété
  - Repérer les enchaînements logiques et les traduire en boucles
  - Reconnaître le type d'une variable
  - Calculer des mesures d'angles dans les figures
- 

Le programme ci-dessous permet de dessiner des polygones réguliers en utilisant scratch :



**I. Analyse du programme**

1. Nommer les variables que vous repérez dans ce programme.
  
  
  
  
  
  
2. A quel type de variable correspondent-elles ?
  
  
  
  
  
  
3. A quoi correspond la variable « angle » ? Comment est-elle calculée ?
  
  
  
  
  
  
4. Encadrez en rouge la boucle que vous pouvez repérer dans ce programmez-vous. A quoi sert-elle ?

**II. Passage du programme en Python.**

Pour réaliser des dessins avec Python, il faut importer le module « Turtle ». C'est l'équivalent de l'extension « stylo » sous scratch. Pour cela, il faut taper cette ligne de code au début de votre programme :

```
from turtle import *
```

En utilisant le document permettant de traduire le programme scratch en python, compléter le programme suivant en python permettant de tracer des polygones réguliers :

```
from turtle import *

nombre = int(input("combien de côtés ?"))
côté = int(input("longueur du côté ?"))
angle =
```