

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Scratchy dessine et calcule

LE DÉFI

Scratchy doit dessiner une figure construite à partir d'un grand carré dans lequel est découpé un carré plus petit, puis calculer son périmètre.

LE PROGRAMME

- Scratchy demande à l'utilisateur d'indiquer :
 - la longueur a du côté du grand carré ;
 - la longueur b du côté du petit carré.
- Le programme vérifie que a est supérieur à b . Dans le cas contraire, il s'arrête et Scratchy demande à l'utilisateur de relancer le programme pour saisir des longueurs valides.
- Scratchy trace la figure, puis calcule son périmètre et l'affiche.

À toi de jouer !

