Évaluation:

Construire des rectangles	
Programme simple	/2
Améliorations (couleur, texte)	/1
Les signes opératoires	
Tracer un signe d'addition	/1
Tracer un signe de multiplication	/1
Amélioration (couleur)	/1
En pensant à Pythagore	
Programme simple	/2
Calcul dans un rectangle	
Tracer un rectangle	/1
Calculer l'aire et le périmètre d'un rectangle	/2
Des polygones en boucle	
Programme simple avec boucle	/1
Programme pour octogone	/1
Programme amélioré pour x côtés	/1
<u>Les créneaux</u>	
Programme simple	/2
Investissement en cours	/4
Programmes bonus	+
Total	/20

Quelques exemples de programmes :

```
quand est cliqué

demander Quelle est la longueur du rectangle ? et attendre

mettre longueur à réponse

demander Quelle est la largeur du rectangle ? et attendre

mettre largeur à réponse

aller à x: ① y: ①

effacer tout

stylo en position d'écriture

avancer de longueur

attendre ① secondes

tourner (* de ②) degrés

avancer de largeur

attendre ① secondes

tourner (* de ②) degrés

avancer de longueur

attendre ① secondes

tourner (* de ②) degrés

avancer de longueur

attendre ① secondes

tourner (* de ②) degrés

avancer de largeur

attendre ① secondes

tourner (* de ③) degrés

avancer de largeur

attendre ① secondes

tourner (* de ③) degrés

avancer de largeur

attendre ① secondes

tourner (* de ④) degrés

avancer de largeur

attendre ① secondes

tourner (* de ④) degrés

avancer de largeur

attendre ① secondes
```

```
quand est cliqué

dire Nous allons calculer la longueur de l'hypoténuse, pendant 2 secondes

demander Quelle est la longueur du premier côté adjacent à l'angle droit? et attendre

mettre côté perp1 à réponse

demander Quelle est la longueur du deuxième côté adjacent à l'angle droit? et attendre

mettre côté perp2 à réponse

penser à Imm... pendant 2 secondes

dire regroupe La longueur de l'hypoténuse est donc égale à racine de côté perp2 * côté perp2 * côté perp1 * côté perp1 pendant 2
```