

**Objectif :** Vous allez créer un programme qui donne la nature d'un triangle en fonction des longueurs des 3 côtés.

## A) Comprendre une boucle « si » :

### Sans ordinateur :

Observer le bloc **mystère** sachant que a, b et c sont trois nombres donnés.

Que va dire le chat dans chacun des cas suivants ?

a	b	c	Que dit le chat ?
5	6	7	
122	456	17	
2,5	0,3	1,6	

A quoi sert le bloc **mystère** ?

.....  
 .....

Appeler le professeur.



Programmer ce bloc dans un fichier scratch après avoir créé les 6 variables a, b, c, max, côté1 et côté2.

**bloc mystère**

## B) Saisie des longueurs :

Créer un bloc « **saisie des longueurs** » qui demande à l'utilisateur les longueurs des 3 côtés d'un triangle ABC. Ces 3 longueurs BC, AC et BC doivent être affectées dans les 3 variables a, b et c.

Créer un programme qui exécute le bloc **saisie des longueurs** et le bloc **mystère** quand on clique sur le drapeau vert.

Appeler le professeur.

## C) Triangle rectangle ou pas

1) Quelle est la condition sur les longueurs des côtés d'un triangle pour qu'il soit rectangle ?

.....

2) Créer un bloc « **rectangle ou pas** » qui teste si le triangle est rectangle et qui affiche la réponse.

Appeler le professeur.

## D) Triangle équilatéral ou pas

1) Quelle est la condition sur les longueurs des côtés d'un triangle pour qu'il soit équilatéral ?

.....

2) Créer un bloc « **équilatéral ou pas** » qui teste si le triangle est équilatéral et qui affiche la réponse.

Indice : vous pourrez utiliser la brique



Appeler le professeur.

## E) Isocèle ou pas

1) Quelle est la condition sur les longueurs des côtés d'un triangle pour qu'il soit isocèle ?

.....

2) Créer un bloc « **isocèle ou pas** » qui teste si le triangle est isocèle et qui affiche la réponse.

Indice : vous pourrez utiliser les briques



Appeler le professeur.