

**Activité : Tracer une figure géométrique, le triangle**

- 1) Télécharger le fichier Scratch [modèle de carré](#) (ce n'est pas une erreur!!!!)
- 2) modifier le programme...
  - pour obtenir la figure ci-dessous
  - respecter les dimensions
  - respecter la couleur
- 3) tester le programme
- 4) enregistrer le fichier « mission4triangleprenom »
- 5) faire valider par l'enseignant

