

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

