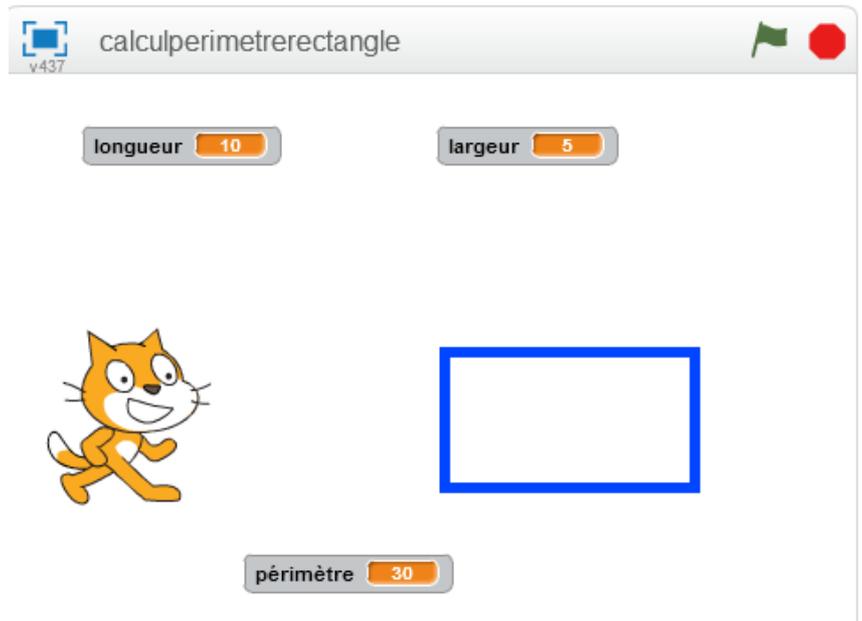


Le lutin dialogue avec l'utilisateur, il propose l'activité, demande longueur et largeur, annonce le résultat. Le rectangle bleu est intégré aux costumes pour visualiser le périmètre.



Langage courant

Démarrer le script

Cacher la variable périmètre

Afficher le titre de l'exercice pendant 2 secondes

Mettre la variable « périmètre » à zéro (sortie)

Mettre la variable « longueur » à zéro (entrée)

Mettre la variable « largeur » à zéro (entrée)

Le lutin demande la longueur

Affecter la valeur à la variable longueur

Le lutin demande la largeur

Affecter la valeur à la variable largeur

Temporiser deux secondes (attente)

Le lutin annonce le résultat

Calcul du périmètre

Afficher le périmètre

Langage Scratch

