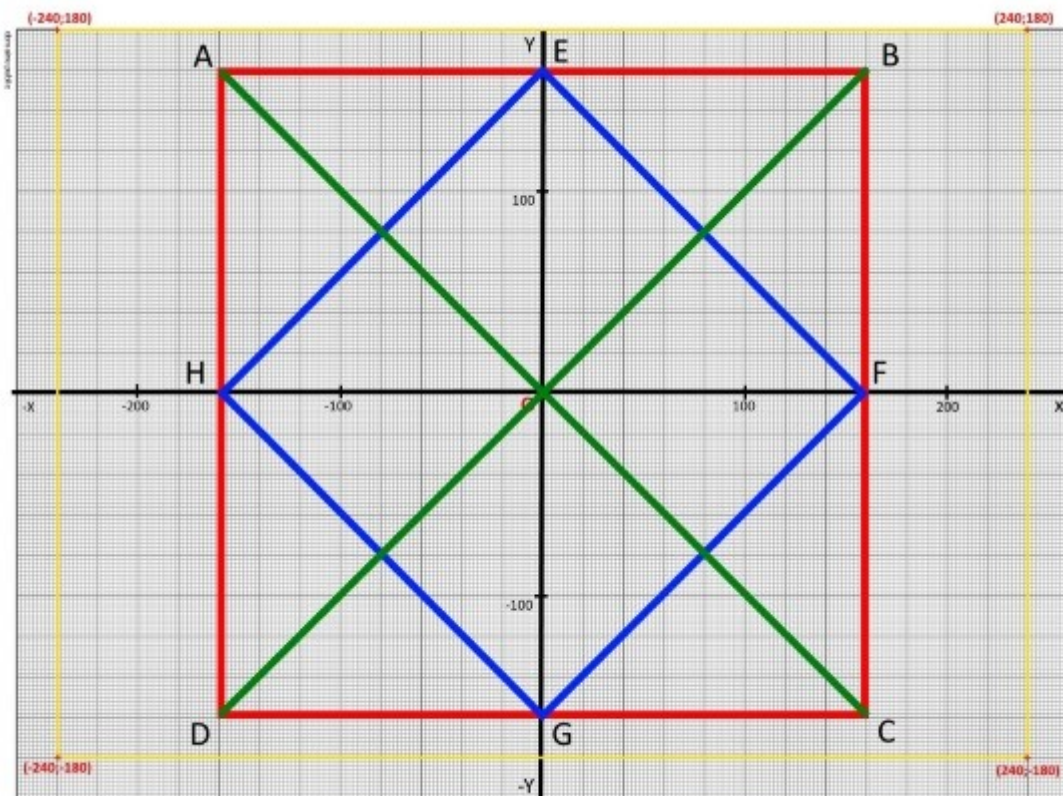


Utiliser les outils de la bibliothèque STYLO pour représenter des figures géométriques : activité 1



Grille pour définir la position des objets dans Scratch

Relever les coordonnées des points :

- A, B, C, D pour construire le carré
- E, F, G, H pour construire le losange

A	B	C	D
(-160;160)			

E	F	G	H

Construction des figures :

- construire le carré en rouge
- construire le losange en bleu
- construire les diagonales du carré en vert



SKELL

Utiliser le stylo/géométrie1 de skell est mis à disposition selon les termes de la licence [Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 France](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/).