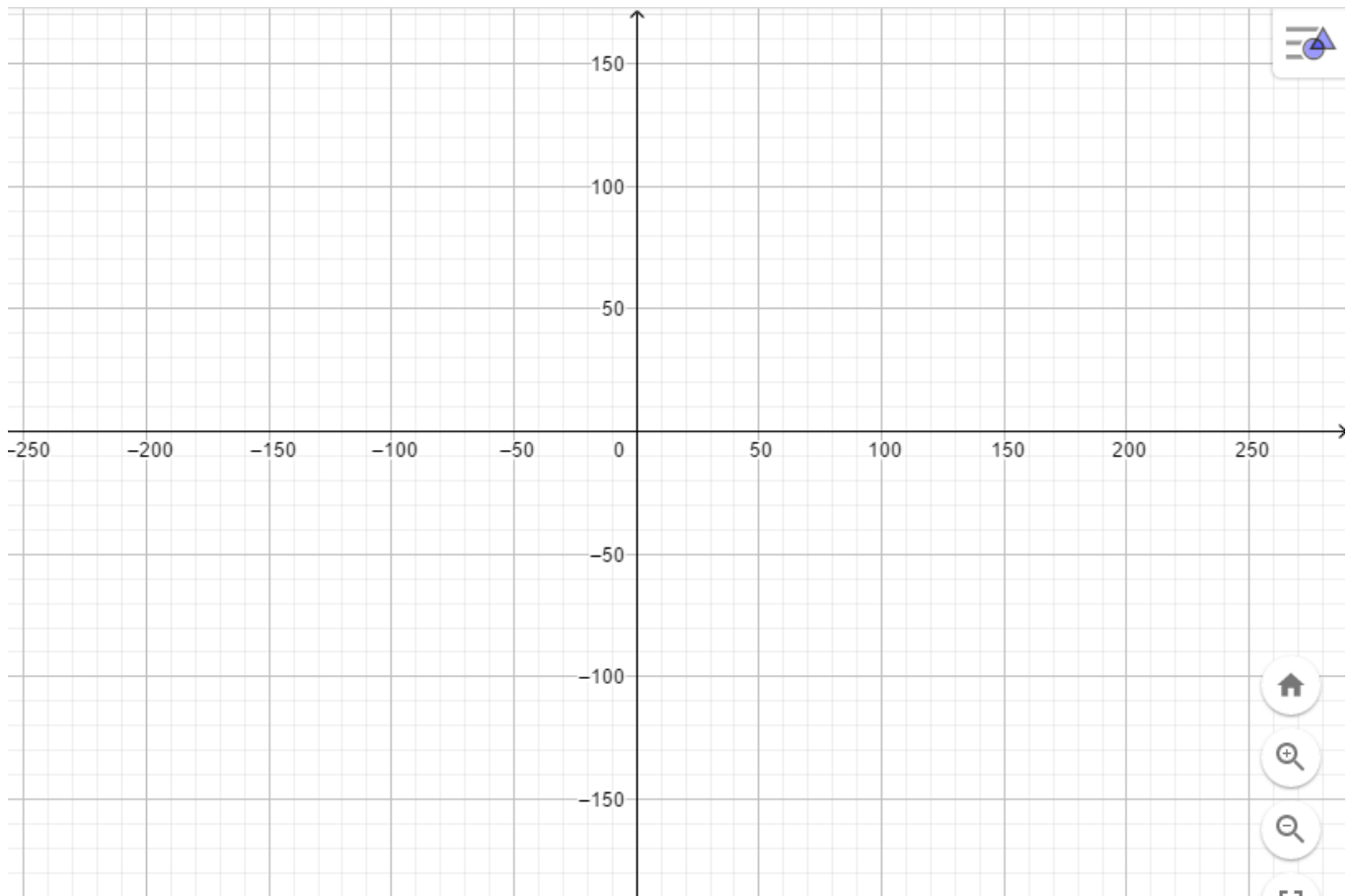


TP : Programmation *en parallèle* et symétrie centrale

1^{re} partie : sur papier


- Dans le repère ci-dessous, placer les points suivants :
 $A(100 ; 0)$; $B(-200 ; 100)$; $C(-100 ; 100)$; $D(0 ; -100)$.
- Relie les points entre eux de manière à former le quadrilatère croisé ABCD.



2^e partie : sur Scratch

Cliquez sur l'icône « arrière-plan »  , en bas à droite de l'écran.

Choisir l'arrière-plan avec un repère.

- Programme Scratchy pour qu'il trace la figure que vous avez tracée à la main.
- Choisis un nouveau lutin (icône en bas à droite : ). Programme ce nouveau lutin pour qu'il trace le symétrique de la figure tracée par Scratchy par rapport au centre O (origine du repère). *Tu commenceras par trouver les coordonnées des symétriques des points A ; B ; C et D.*
- Choisis un nouveau lutin. Programme ce lutin pour qu'il trace le symétrique de la première figure par rapport à l'axe des ordonnées.

3^e partie : sur papier

- Construis dans le repère le symétrique de la figure tracée par rapport à l'axe des ordonnées.
- Puis construis le symétrique de cette seconde figure par rapport à l'axe des abscisses.
- Cela te donne une troisième figure. Que peux-tu dire de cette troisième figure ?