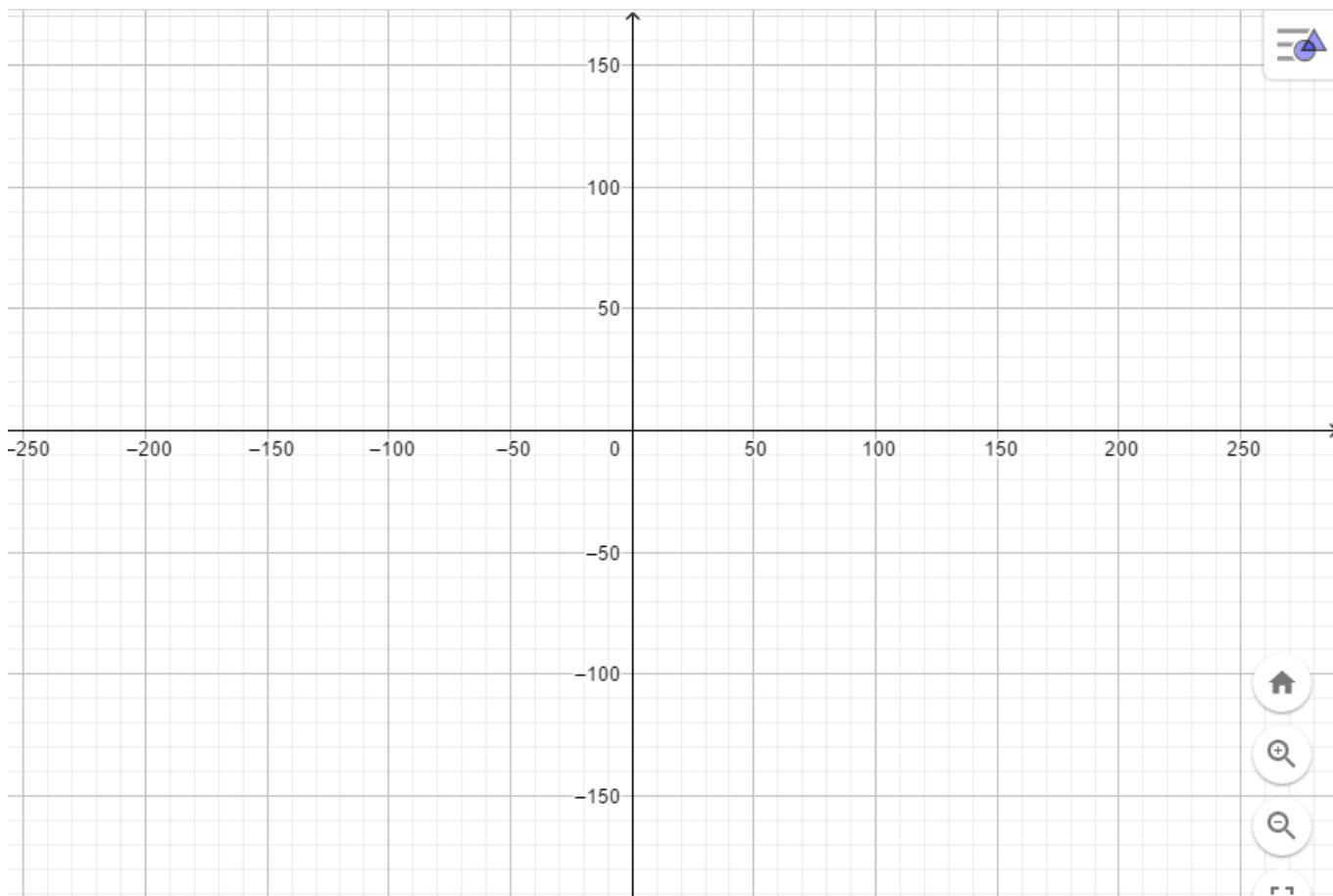


# TP : Programmation en parallèle et symétrie centrale

## 1<sup>re</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 ?