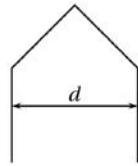


Pour tracer une « rue », on a défini le tracé d'une « maison ».

```

définir maison
tourner de 90 degrés
avancer de 50
tourner de 45 degrés
avancer de 50
tourner de 90 degrés
avancer de 50
tourner de 45 degrés
avancer de 50
tourner de 90 degrés
    
```



tracé de la « maison ».

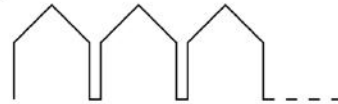
```

Quand est cliqué
cacher
mettre la taille du stylo à 1
aller à x: -240 y: 0
effacer tout
stylo en position écriture
s'orienter à 90
répéter n fois
    maison
    avancer de 20
    
```

programme principal

- Vérifier que d est environ égal à 71 à l'unité près.
- Un point dans une fenêtre d'exécution de votre programme a son abscisse qui peut varier de -240 à 240 et son ordonnée qui peut varier de -180 à 180 .

Quel est le plus grand, nombre entier n que l'on peut utiliser dans le programme principal pour que le tracé de la « rue » tienne dans la fenêtre de votre ordinateur où s'exécute le programme?



Vous pourrez tracer sur votre copie tous les schémas (à main levée ou non) qui auront permis de répondre à la question précédente et ajouter toutes les informations utiles (valeurs, codages, traits supplémentaires, noms de points ...)

- Attention, cette question est indépendante des questions précédentes et la « maison » est légèrement différente.

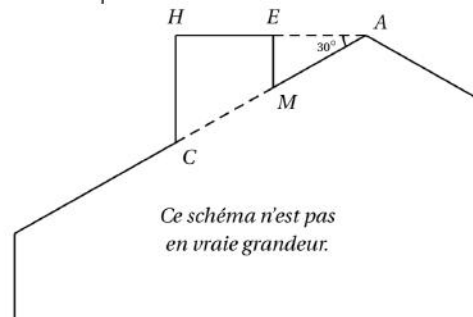
Si on désire rajouter une sortie de cheminée au tracé de la maison pour la rendre plus réaliste, il faut faire un minimum de calculs pour ne pas avoir de surprises.

Exemples :



On suppose que :

- les points H , E et A sont alignés;
- les points C , M et A sont alignés;
- $[CH]$ et $[EM]$ sont perpendiculaires à $[HA]$;
- $AM = 16$;
- $MC = 10$;
- $\widehat{HAC} = 30^\circ$.



Calculer EM , HC et HE afin de pouvoir obtenir une belle sortie de cheminée.

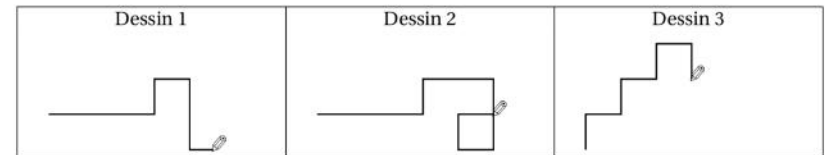
Margot a écrit le programme suivant. Il permet de dessiner avec trois touches du clavier.

<pre> quand est cliqué initialisation </pre>	<pre> quand flèche droite est cliqué s'orienter à 90 stylo en position d'écriture avancer de 50 relever le stylo </pre>	<pre> quand flèche bas est cliqué s'orienter à 180 stylo en position d'écriture avancer de 50 relever le stylo </pre>
--	---	---

Pour information

<pre> initialisation </pre> <p>Ce bloc efface le dessin précédent, positionne le crayon à gauche de l'écran et relève le stylo.</p>	<pre> s'orienter à 90 90 à droite -90 à gauche (0) vers le haut (180) vers le bas </pre>	
---	--	--

- Parmi les trois dessins suivants, un seul ne pourra pas être réalisé avec ce programme. Lequel? Expliquer.



- Julie a modifié le programme de Margot (voir ci-dessous). Que devient alors le dessin 3 avec le programme modifié par Julie?

Programme modifié par Julie

<pre> quand est cliqué initialisation </pre>	<pre> quand flèche haut est cliqué s'orienter à 0 stylo en position d'écriture avancer de 50 relever le stylo </pre>	<pre> quand flèche droite est cliqué s'orienter à 90 avancer de 50 </pre>	<pre> quand flèche bas est cliqué s'orienter à 180 stylo en position d'écriture avancer de 50 relever le stylo </pre>
--	--	---	---