**Semaine 9 – Le codage d’un triangle**

**Année:** 4e, 5e, ou 6e

**Attente du curriculum**   
Estimer et mesurer en utilisant une variété d’outils (p. ex., papier quadrillé, géoplan, etc.) et une variété de stratégies le périmètre et l’aire d’un polygone

**Unité:** Mesure

**L’activité**1)Votre tâche est de faire le code qui calcule l’aire et le périmètre d’un triangle en utilisant les blocs de codage mélangés. 2) Allez sur le site : https://scratch.mit.edu/projects/389592170/ ou scratch.mit.edu  
Cherchez bdickso9 et trouvez le programme « Perimeter and Area of a Triangle »  
3) Le programme devrait faire ce qui suit : mettre les variables (toutes les mesures) à zéro; demandez à l'utilisateur quelle est la mesure de chaque variable (mesure) en ordre; faire de la variable la réponse donnée; puis calculer l'aire et le périmètre sur la base des mesures données.  
4) Quand vous avez combiné les blocs de codage, essayez d’appuyer le drapeau vert afin de voir si le code répond aux exigences.   
5) Si vous n’avez jamais utilisé Scratch, il est conseillé de suivre les leçons des semaines 1, 4 et 6 et de regarder à l’antisèche de Scratch de la semaine 4.    
Remarque: Si vous n’avez pas d’accès à Scratch, vous pouvez utiliser les blocs de codage ci-dessous. Essayez d’écrire le code afin de créer un programme qui répond aux mêmes exigences.   
**Un défi:** Essayez de recréer un code similaire pour un carré ou un triangle en utilisant votre mémoire afin de comprendre l’emplacement des blocs de codage.

**Vérifier votre compréhension**   
Je comprends les relations entre les dimensions d’un triangle et son aire  
Je peux arranger un code qui peut exécuter une série de fonctions données   
Mon code est devenu plus précis avec plus de pratique

**Les matériaux**   
L’accès à Scratch ou la feuille de codage (ci-dessous)

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated Les blocs de codage mélangés