

LogoWriter ou MicroMondes :

Les angles en Logo



La somme des angles internes d'un triangle vaut toujours 180° (degrés), quelle que soit la forme du triangle.

Un triangle équilatéral (qui a par définition 3 côtés de longueurs égales) possèdera donc des angles internes de 60° degrés. ($180^\circ : 3 = 60^\circ$)

Sur le schéma ci-dessus, la tortue part du point vert et se dirige vers le haut de l'écran. Pour dessiner un triangle équilatéral, il lui faudra tourner chaque fois d'un angle de 120 degrés. ($180^\circ - 60^\circ = 120^\circ$)

```
repete 3 [av 50 dr 120 ]
```

On constatera que, pour dessiner un polygone régulier en Logo, les angles seront toujours égaux au résultat de la division de 360° (un tour complet) par le nombre de côtés du polygone :

polygone à 3 côtés $\rightarrow 360^\circ : 3 = \underline{\quad}^\circ$ (triangle)

polygone à 4 côtés $\rightarrow 360^\circ : 4 = \underline{\quad}^\circ$ (carré)

polygone à 5 côtés $\rightarrow 360^\circ : 5 = \underline{\quad}^\circ$ (pentagone)

polygone à 6 côtés $\rightarrow 360^\circ : 6 = \underline{\quad}^\circ$ (hexagone)

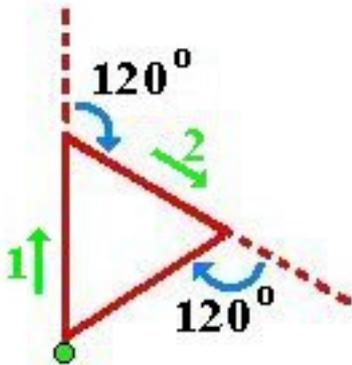
polygone à 7 côtés $\rightarrow 360^\circ : 7 = \underline{\quad}^\circ$ (heptagone)

polygone à 8 côtés $\rightarrow 360^\circ : 8 = \underline{\quad}^\circ$ (octogone)

(source : <http://www.ordiecole.com/logo/logofich.html>)

LogoWriter ou MicroMondes :

Les angles en Logo



La somme des angles internes d'un triangle vaut toujours 180° (degrés), quelle que soit la forme du triangle.

Un triangle équilatéral (qui a par définition 3 côtés de longueurs égales) possèdera donc des angles internes de 60° degrés. ($180^\circ : 3 = 60^\circ$)

Sur le schéma ci-dessus, la tortue part du point vert et se dirige vers le haut de l'écran. Pour dessiner un triangle équilatéral, il lui faudra tourner chaque fois d'un angle de 120 degrés. ($180^\circ - 60^\circ = 120^\circ$)

```
repete 3 [av 50 dr 120 ]
```

On constatera que, pour dessiner un polygone régulier en Logo, les angles seront toujours égaux au résultat de la division de 360° (un tour complet) par le nombre de côtés du polygone :

polygone à 3 côtés $\rightarrow 360^\circ : 3 = \underline{\quad}^\circ$ (triangle)

polygone à 4 côtés $\rightarrow 360^\circ : 4 = \underline{\quad}^\circ$ (carré)

polygone à 5 côtés $\rightarrow 360^\circ : 5 = \underline{\quad}^\circ$ (pentagone)

polygone à 6 côtés $\rightarrow 360^\circ : 6 = \underline{\quad}^\circ$ (hexagone)

polygone à 7 côtés $\rightarrow 360^\circ : 7 = \underline{\quad}^\circ$ (heptagone)

polygone à 8 côtés $\rightarrow 360^\circ : 8 = \underline{\quad}^\circ$ (octogone)

(source : <http://www.ordiecole.com/logo/logofich.html>)