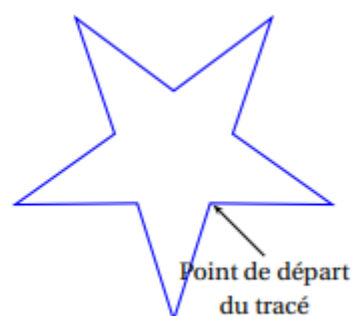


Arthur doit écrire un programme avec Scratch pour dessiner une étoile comme le dessin représenté ci-contre.
Il manque dans son programme le nombre de répétitions.



Programme commencé par Arthur

```

quand le drapeau est cliqué
  s'orienter à 90°
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 1 fois
    avancer de 80
    tourner 144°
    avancer de 80
    tourner 72°
  relever le stylo
  
```

Information
L'instruction
s'orienter à 90°
signifie qu'on se dirige
vers la droite.

1. Quel nombre doit-il saisir dans la boucle « répéter » pour obtenir l'étoile?
2. Déterminer le périmètre de cette étoile.

3. Arthur souhaite agrandir cette étoile pour obtenir une étoile dont le périmètre serait le double, en modifiant son programme. Recopier la partie du programme ci-contre sur la copie en modifiant les valeurs nécessaires pour obtenir cette nouvelle étoile.

```

répéter 1 fois
  avancer de 80
  tourner 144°
  avancer de 80
  tourner 72°
  
```