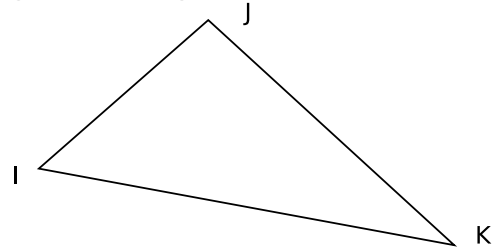


On a écrit un programme avec Scratch qui dit quand un triangle est rectangle ou non.

```

Quand [drapeau] est cliqué
demander [Longueur de l'hypothénuse?] et attendre
mettre [IK] à [réponse]
demander [Longueur d'un petit côté?] et attendre
mettre [IJ] à [réponse]
demander [Longueur du dernier côté?] et attendre
mettre [JK] à [réponse]
mettre [IK2] à [(IK) * (IK)]
mettre [IJ2] à [(IJ) * (IJ)]
mettre [JK2] à [(JK) * (JK)]
mettre [JK2 + IJ2] à [(JK2) + (IJ2)]
Si [(IK2) = (JK2 + IJ2)] alors
  dire [Le triangle est rectangle]
sinon
  dire [Le triangle n'est pas rectangle]
  
```



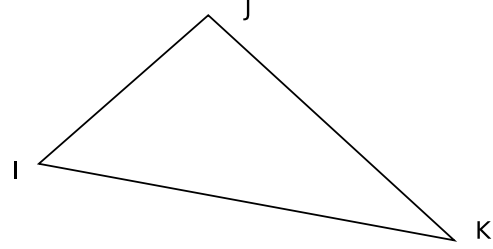
```

Quand [drapeau] est cliqué
demander [Longueur de l'hypothénuse?] et attendre
mettre [IK] à [réponse]
demander [Longueur d'un petit côté?] et attendre
mettre [IJ] à [réponse]
demander [Longueur du dernier côté?] et attendre
mettre [JK] à [réponse]
Si [(IK * IK) = ((IJ * IJ) + (JK * JK))] alors
  dire [Le triangle est rectangle]
sinon
  dire [Le triangle n'est pas rectangle]
  
```

On a écrit un programme avec Scratch qui dit quand un triangle est rectangle ou non.

```

Quand [drapeau] est cliqué
demander [Longueur de l'hypothénuse?] et attendre
mettre [IK] à [réponse]
demander [Longueur d'un petit côté?] et attendre
mettre [IJ] à [réponse]
demander [Longueur du dernier côté?] et attendre
mettre [JK] à [réponse]
mettre [IK2] à [(IK) * (IK)]
mettre [IJ2] à [(IJ) * (IJ)]
mettre [JK2] à [(JK) * (JK)]
mettre [JK2 + IJ2] à [(JK2) + (IJ2)]
Si [(IK2) = (JK2 + IJ2)] alors
  dire [Le triangle est rectangle]
sinon
  dire [Le triangle n'est pas rectangle]
  
```



```

Quand [drapeau] est cliqué
demander [Longueur de l'hypothénuse?] et attendre
mettre [IK] à [réponse]
demander [Longueur d'un petit côté?] et attendre
mettre [IJ] à [réponse]
demander [Longueur du dernier côté?] et attendre
mettre [JK] à [réponse]
Si [(IK * IK) = ((IJ * IJ) + (JK * JK))] alors
  dire [Le triangle est rectangle]
sinon
  dire [Le triangle n'est pas rectangle]
  
```