

JE DÉCOUVRE



Lily et Amine réalisent un programme qui permet de multiplier deux valeurs. Ils créent trois variables : *A* ; *B* et *Résultat*. Voici ce qu'ils obtiennent à l'écran :



1 Repérer et donner le nom de la rubrique qui permet de créer des variables.

.....

2 Donner la valeur de la variable *A* puis de la variable *B*.

Variable *A* = Variable *B* =

réponse est une variable donnée par défaut dans Scratch.



3 Expliquer le contenu de la variable *Résultat*.

.....

4 Cocher le résultat obtenu si la variable *B* est égale à 13.

55 75 65

5 Expliquer le fonctionnement du bloc d'instruction **réponse**.

.....



Je retiens Comment utiliser des variables ?

- Une **variable** est désignée par un nom (*A*, *B*, etc.). Elle **stocke une donnée** (un nombre, un texte). Les variables sont créées, de préférence, avant l'écriture du script.
- L'**affectation** consiste à **attribuer une donnée** ou un résultat à une variable. On dit « affecter la valeur 5 à la variable *A* ».

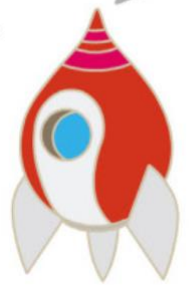
Créer une variable

mettre *A* à 5

J'ordonne un programme

Remettre dans l'ordre les instructions ci-dessous afin de réaliser un programme dans Scratch qui permette au lutin *fusée* de décompter de 10 à 0 avant le décollage.

Décollage



mettre compteur à 10

répéter 11 fois

dire compteur pendant 1 secondes

ajouter à compteur -1

dire Décollage pendant 5 secondes

quand est cliqué

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

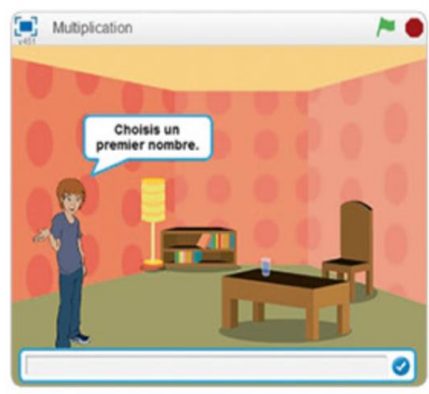
.....

.....

.....

.....

début Opérations



1. Crée ce projet avec Dee sur la scène de ton choix.
2. a. Reproduis le script de la partie *Je Découvre* ci-dessus.
b. Modifie-le pour afficher le plus grand des deux nombres en utilisant la brique « si alors sinon ».
3. Teste et enregistre ton projet.

BONUS Multiples ?

On voudrait savoir si « nombre 1 » est multiple de « nombre 2 ». Pour cela, on utilise modulo qui donne le reste de la division du premier nombre par le second.

1. Que vaut 16 modulo 4 ?

.....

.....

2. a. Complète cet algorithme qui affiche « multiple » si le premier nombre est multiple du second, « non multiple » sinon :

Si alors :
|
Sinon :
|

b. Crée le script associé.