

Programmer avec Scratch

Programmes de Calcul

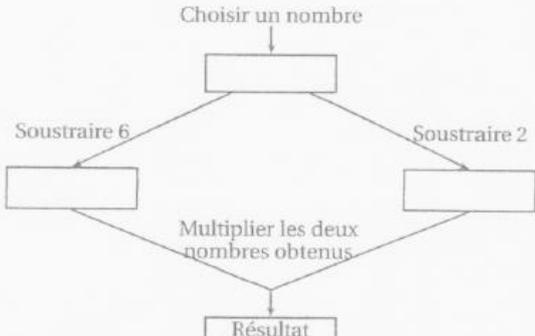
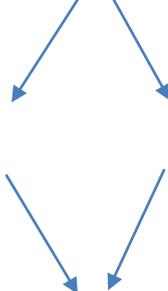
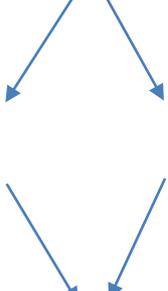
Vidéos utiles

- Demande et affichage d'une réponse : <https://www.youtube.com/embed/zwOUAGyJ0Xs?rel=0>
- Les opérateurs : <https://www.youtube.com/embed/0fqpJZLcv8s?rel=0>

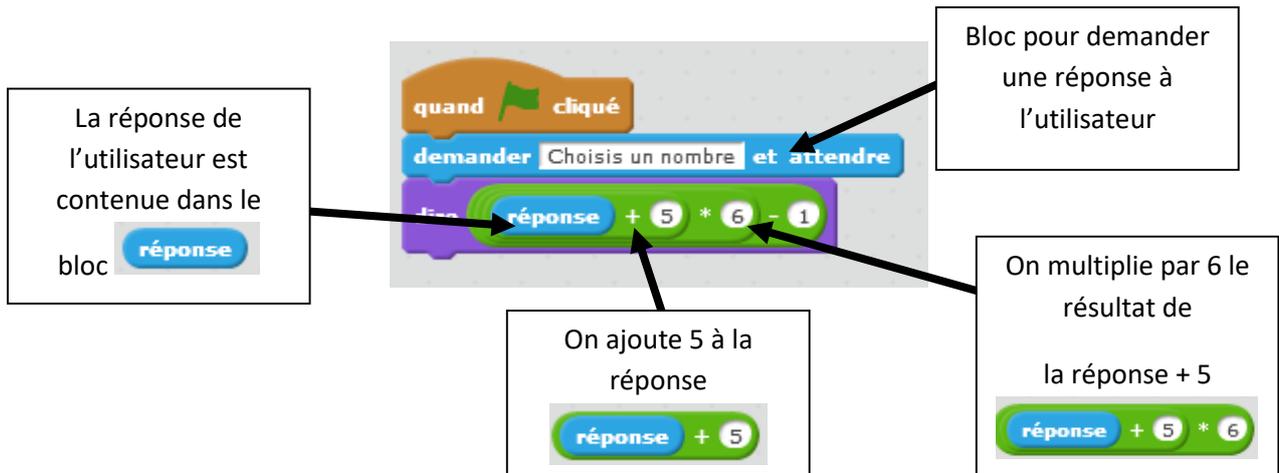
Réaliser avec le logiciel Scratch, les programmes de calculs proposés ci-dessous.

Objectif de la séance

1. Tester ces programmes à la main, pour le nombre 2 puis pour le nombre 19
2. Ouvrir le programme fichier scratch correspondant dans l'ENT et le compléter.
3. Essayer de simplifier au maximum les instructions du programme.

Programme 1 https://scratch.mit.edu/projects/132403906/#editor <ul style="list-style-type: none">• Choisis un nombre• Ajoute 2• Multiplie le résultat par 3	<ul style="list-style-type: none">• 2••	<ul style="list-style-type: none">• 19••
Programme 2 https://scratch.mit.edu/projects/132403989/#editor <ul style="list-style-type: none">• Choisis un nombre• Ajoute 5• Multiplie le résultat par 6• Retranche 1	<ul style="list-style-type: none">• 2•••	<ul style="list-style-type: none">• 19•••
Programme 3 https://scratch.mit.edu/projects/132404049/#editor <ul style="list-style-type: none">• Choisis un nombre• Ajouter 4• Multiplier par 6 le résultat• Enlever 10 au résultat• Diviser par 2 le résultat	<ul style="list-style-type: none">• 2••••	<ul style="list-style-type: none">• 19••••
Programme 4 https://scratch.mit.edu/projects/132404115/#editor 	<p>7</p> 	<p>19</p> 

Une solution au programme 2



Exercice :

On exécute ce programme, si l'utilisateur entre le nombre 1.5 (dans scratch 1,5 s'écrit 1.5), quel nombre va dire le lutin ?

.....

