

Scratch

Exercice 1 :

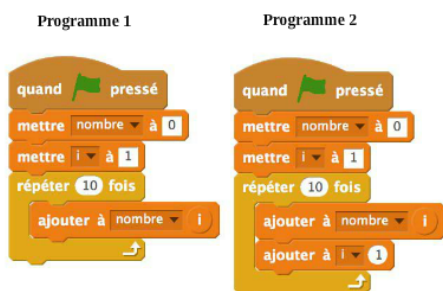
Qu'annonce le lutin à la fin du programme ?



Ce lutin annonce $2 \times (10 + 1) = 2 \times 11 = 22$.

Exercice 2 :

Quelle est la valeur de la variable **nombre** à l'issue de ces deux programmes ?



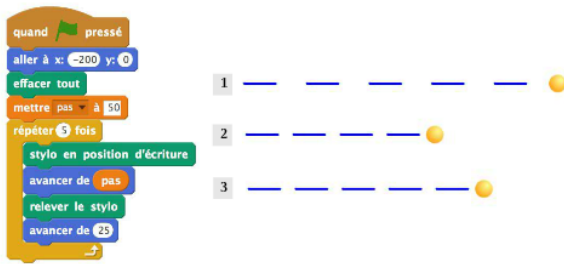
Programme 1 : $0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 10$

Programme 2 : $0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 55$

Exercice 3 :

Quel tracé obtient-on avec ce programme?

Quelle est l'abscisse du lutin ball une fois le programme exécuté?



Le programme exécute le tracé 3.

Exercice 4 :

Que dit le chat à la fin du programme ?



Le programme cite les nombres de la liste .

Exercice 5 :

On a lancé le programme et on a saisi 13 et 8.

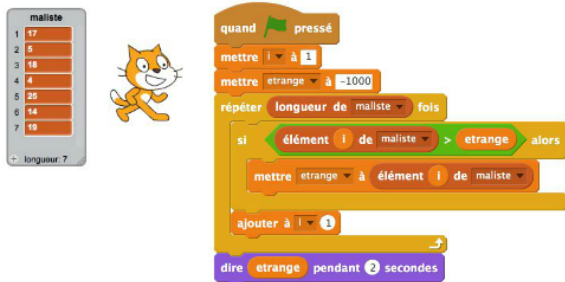
Quelles ont été les réponses du lutin?



Les réponses du lutin sont "Cela ne me convient pas" puis "Merci!".

Exercice 6 :

Que dit le chat à la fin du programme?

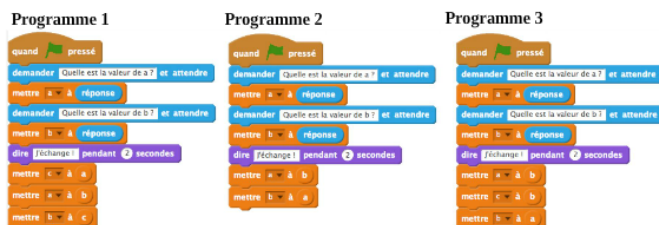


Le chat dit toute la liste des nombres contenus dans maliste.

Exercice 7 :

L'utilisateur a saisi les valeurs 15 et 9.

Quelles sont les valeurs des variables a et b à l'issue de chacun de ces deux programmes ?



Programme 1 : a=9 et b=15.

Programme 2 : a=9 et b= 9.

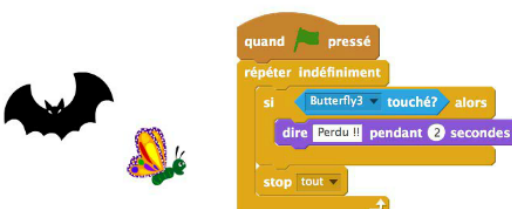
Programme 3 : a=9 et b= 9.

Exercice 8 :

Si le papillon touche la chauve-souris alors la partie est perdue!

Mais le programme ne fonctionne pas.

Pourquoi?



Le programme ne fonctionne pas à cause de la brique "stoptout".

Exercice 9 :

Quelle instruction permet de calculer $3 + 4 \times 5 - 2$?

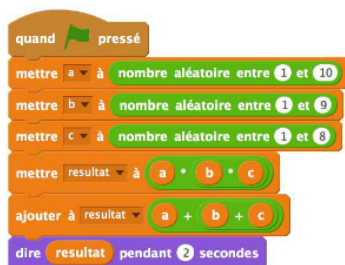


C'est l'instruction 4.

Exercice 10 :

Est-il possible que le chat annonce 750 ?

Quel est le nombre maximum que l'on peut obtenir ?



Ce programme fournira comme résultat maximum :

$$10 \times 9 \times 8 + 10 + 9 + 8 = 720 + 27 = 747.$$

Il est impossible que ce programme fournisse 750.