

Scratch

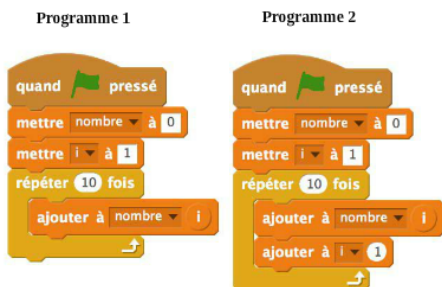
Exercice 1

Qu'annonce le lutin à la fin du programme ?



Exercice 2

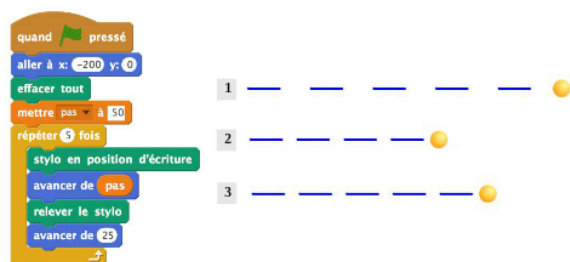
Quelle est la valeur de la variable *nombre* à l'issue de ces deux programmes ?



Exercice 3

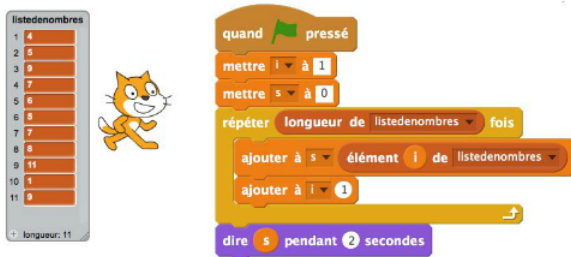
Quel tracé obtient-on avec ce programme?

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



Exercice 4

Que dit le chat à la fin du programme ?



Exercice 5

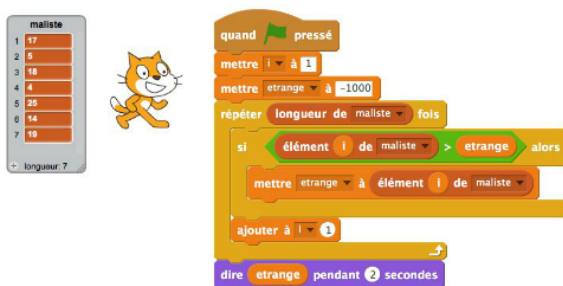
On a lancé le programme et on a saisi 13 et 8.

Quelles ont été les réponses du lutin?



Exercice 6

Que dit le chat à la fin du programme?



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



Programme 2



Programme 3



Exercice 8

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

Mais le programme ne fonctionne pas. Pourquoi?



Exercice 9

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

- Instruction 1: $3 + 4 * 5 - 2$
- Instruction 2: $3 + 4 * 5 - 2$
- Instruction 3: $3 + 4 * 5 - 2$
- Instruction 4: $3 + 4 * 5 - 2$

Exercice 10

Est-il possible que le chat annonce 750 ?

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

