



Mission n° 10 : liste des diviseurs d'un entier avec scratch.

Le but de ce programme est d'afficher la liste des diviseurs d'un nombre entier donné.

Nom des nouvelles variables

- Dans la catégorie *Données* de l'onglet Scripts, créer deux variables : « nombre » (qui sera le nombre entier dont on veut établir la liste des diviseurs) et « div » (qui sera le nombre testé comme diviseur).
- Décocher ces deux variables pour les rendre invisibles.
- Créer une liste « diviseurs » dans laquelle on mettra les diviseurs trouvés au fur et à mesure des tests.
- Tu commenceras par mettre les variables à 0 et vider la liste.
- Ne pas décocher cette liste pour qu'elle apparaisse sur la scène. Déplacer cette liste puis la redimensionner en utilisant le coin inférieur droit

Le lutin demande : « Donne-moi un nombre entier et je te donnerai la liste de ses diviseurs ! ».

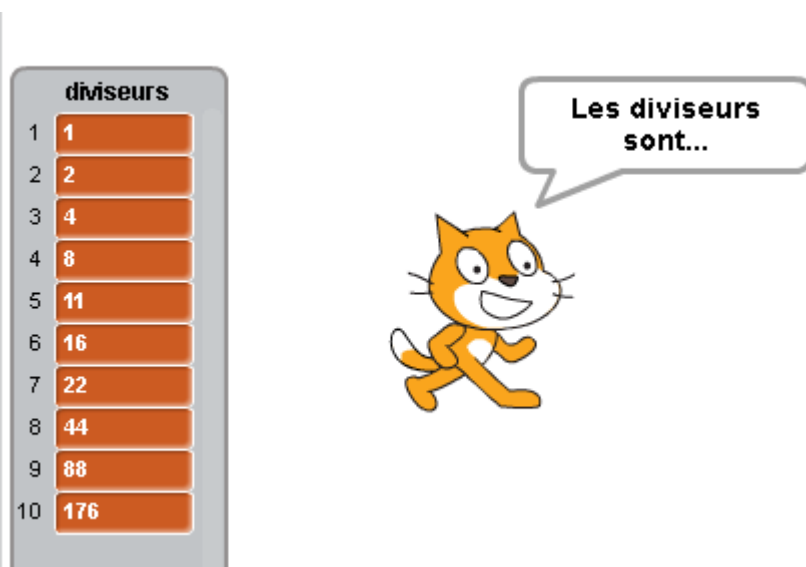
Répète jusqu'à ce que la variable « div » soit égale à « réponse » :

- Ajouter 1 à la variable « div ».
- Si le nombre est un diviseur (tu pourras utiliser la brique « modulo »), alors insère la variable « div » dans ta liste « diviseurs ».

Quand on clique sur le drapeau vert, la liste des diviseurs du nombre donné s'affiche

Pour aller plus loin...

Tu peux ensuite faire dire au lutin les diviseurs du nombre les uns après les autres quand on clique sur la barre « espace » en parcourant la liste des diviseurs.



Aide :

Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.

