



## 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 ! ».

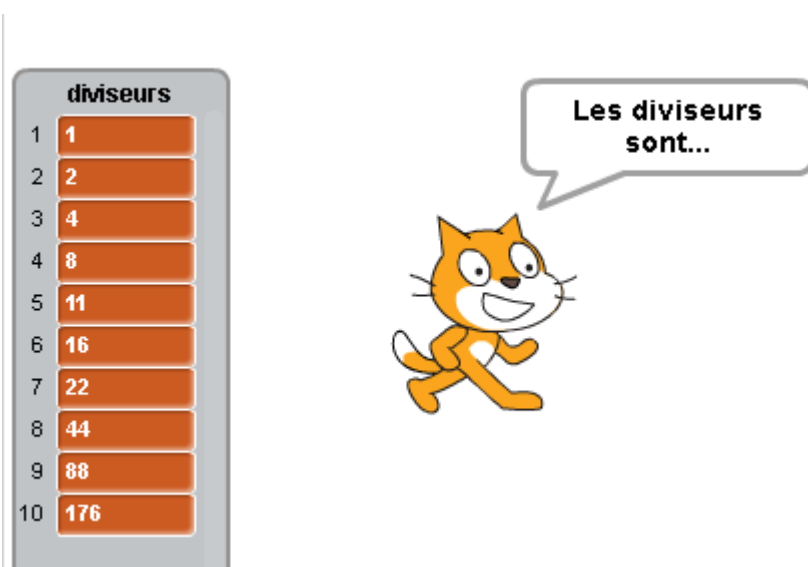
Répète jusqu'à ce que la variable « div » soit égale à « réponse » :

- 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.

