



Mission n° 18 :table de multiplication avec scratch.

Créer un programme qui donne le produit de deux nombres en parcourant la table de multiplication de 1 à 10.

Variables :

Créer deux variables « premier nombre » et « second nombre » qui prendront comme valeur un nombre aléatoire entre 1 et 10.

Pour aller plus loin:

Nous pouvons poser 10 questions consécutives et afficher le score à la fin de l'exercice.

premier nombre 9

second nombre 6



Aide :

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

