

Bonjour,

Quelques activités scratch à faire de préférence à la main pour travailler les variables (calcul littéral aussi). Pour ce faire utilisez votre cahier ; puis une fois terminé vérifiez sur votre ordinateur

Pour ceux qui n'ont toujours pas scratch c'est ici:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> .

Exercice 1

Qu'annonce le lutin à la fin du programme ?

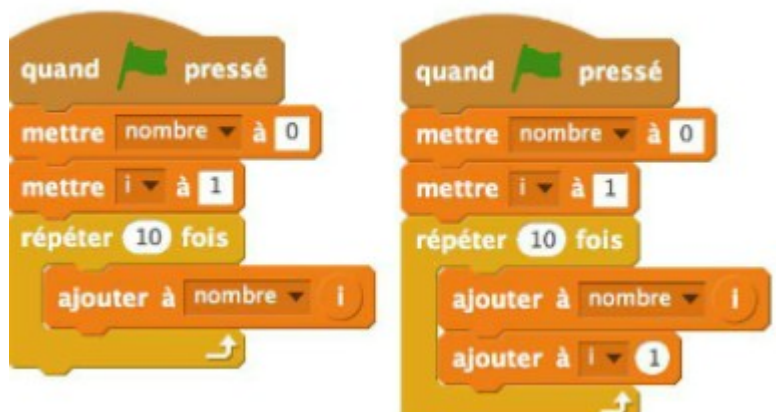


Programme 1

Programme 2

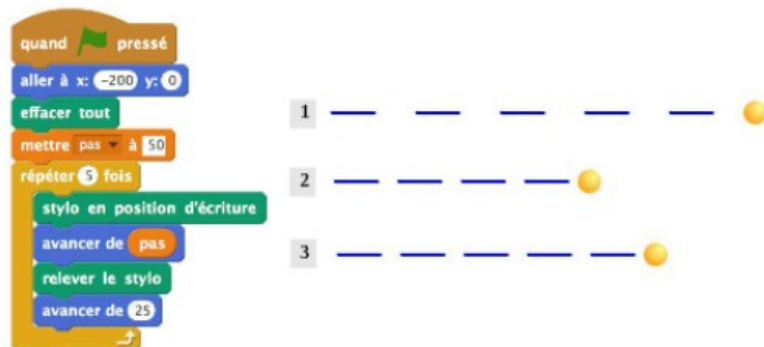
Exercice 2

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



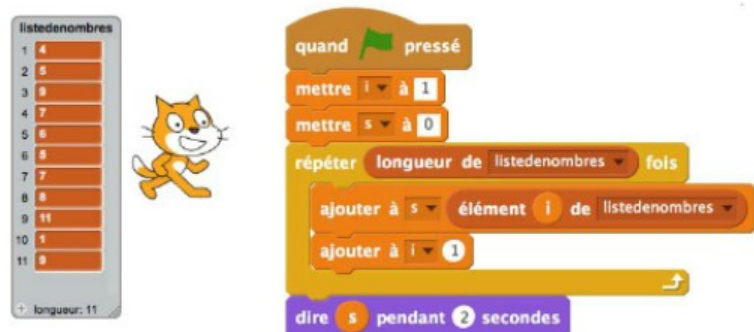
Exercice 3

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 ?
remarque: ici la liste c'est « comme » une variable mais dans laquelle on peut mettre plusieurs valeurs.



Exercice 5

On a lancé le programme et on a saisi 13 et 8.
Quelles ont été les réponses du lutin?

