

Scratch et programme de calcul

Exercice 1

Voici un programme de calcul et sa traduction en langage Scratch :

- Choisir un nombre
- Le multiplier par 5
- Ajouter 3
- Multiplier par 2

a. Appliquer le programme en choisissant 10.

b. Dans le script, une variable A a été utilisée. Donner ses différentes valeurs successives si on choisit $x = 4$ au départ.



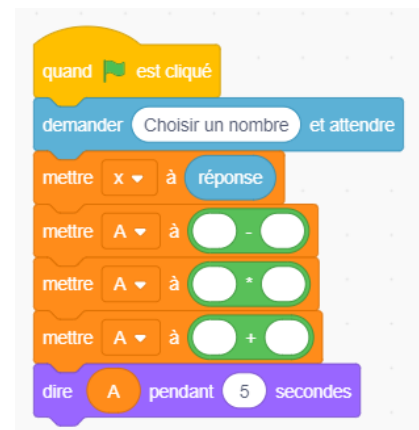
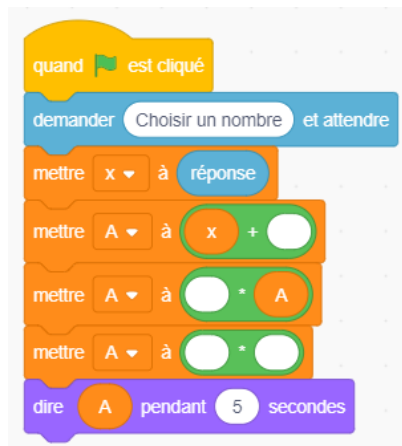
Exercice 2

Traduire en langage Scratch les différents programmes de calcul :

- Choisir un nombre
- Soustraire 5
- Multiplier par 8
- Ajouter 4

- Choisir un nombre
- Ajouter 4
- Multiplier par 2
- Elever au carré

- Choisir un nombre
- Soustraire 5
- Elever au carré
- Ajouter 8



Exercice 3

Ecrire un programme de calcul correspondant à chaque script.



Exercice 4

a. Effectuer le programme ci-contre en choisissant 7, puis en choisissant -8.

b. Aurait-on pu écrire un script plus simple, équivalent au script ci-contre ? Justifier et écrire le nouveau script.



Exercice 5

Effectuer le programme en choisissant $x = 3$.

