

# Programmer avec Scratch

## Programmes de Calcul

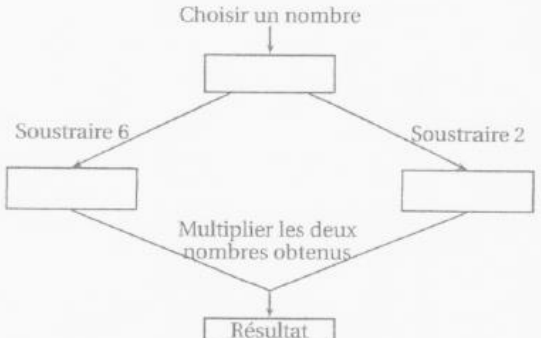
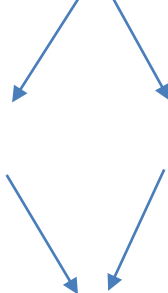
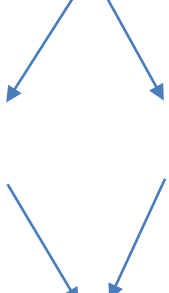
### Vidéos utiles

- Demande et affichage d'une réponse : <https://www.youtube.com/embed/zwOUAGyJ0Xs?rel=0>
- Les opérateurs : <https://www.youtube.com/embed/0fqpJZLcv8s?rel=0>

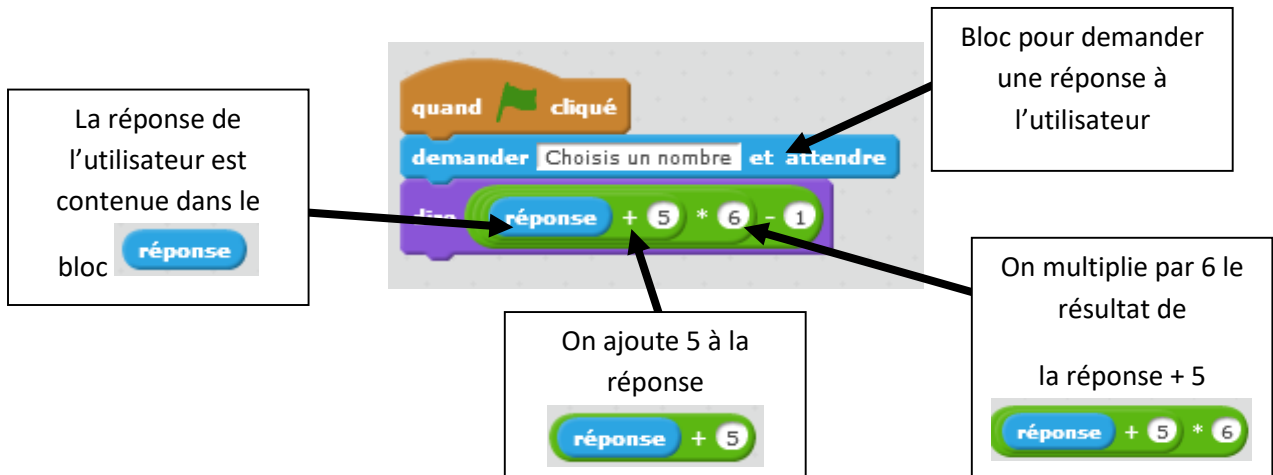
Réaliser avec le logiciel Scratch, les programmes de calculs proposés ci-dessous.

### Objectif de la séance

1. Tester ces programmes à la main, pour le nombre 2 puis pour le nombre 19
2. Ouvrir le programme fichier scratch correspondant dans l'ENT et le compléter.
3. Essayer de simplifier au maximum les instructions du programme.

<b>Programme 1</b> <a href="https://scratch.mit.edu/projects/132403906/#editor">https://scratch.mit.edu/projects/132403906/#editor</a> <ul style="list-style-type: none"><li>• Choisis un nombre</li><li>• Ajoute 2</li><li>• Multiplie le résultat par 3</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2</li><li>•</li><li>•</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 19</li><li>•</li><li>•</li></ul>
<b>Programme 2</b> <a href="https://scratch.mit.edu/projects/132403989/#editor">https://scratch.mit.edu/projects/132403989/#editor</a> <ul style="list-style-type: none"><li>• Choisis un nombre</li><li>• Ajoute 5</li><li>• Multiplie le résultat par 6</li><li>• Retranche 1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2</li><li>•</li><li>•</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 19</li><li>•</li><li>•</li></ul>
<b>Programme 3</b> <a href="https://scratch.mit.edu/projects/132404049/#editor">https://scratch.mit.edu/projects/132404049/#editor</a> <ul style="list-style-type: none"><li>• Choisis un nombre</li><li>• Ajouter 4</li><li>• Multiplier par 6 le résultat</li><li>• Enlever 10 au résultat</li><li>• Diviser par 2 le résultat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2</li><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 19</li><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>
<b>Programme 4</b> <a href="https://scratch.mit.edu/projects/132404115/#editor">https://scratch.mit.edu/projects/132404115/#editor</a> 	7 	19 

## Une solution au programme 2



### Exercice :

On exécute ce programme, si l'utilisateur entre le nombre 1.5 (dans scratch 1,5 s'écrit 1.5), quel nombre va dire le lutin ?

.....

