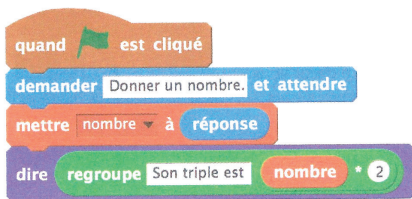


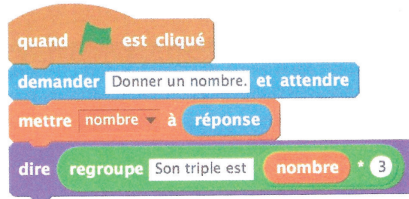
Exercice n°1

1) Parmi ces programmes, cocher le programme qui permet de calculer le triple d'un nombre choisi.

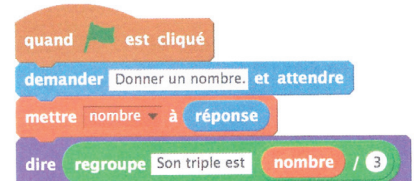
☐ Programme ①



☐ Programme ②



☐ Programme ③

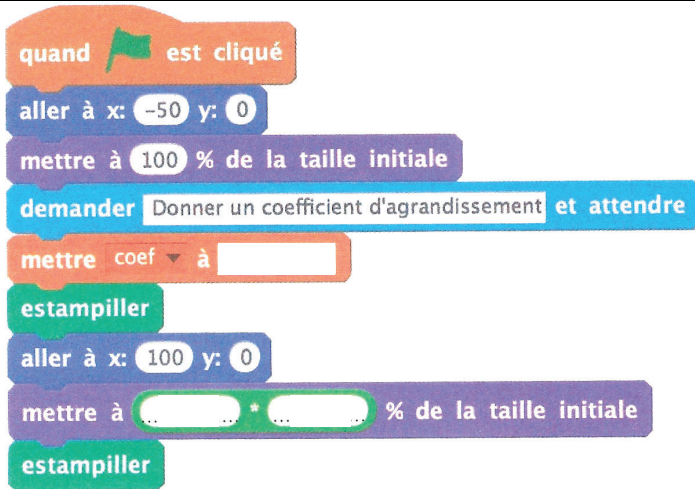
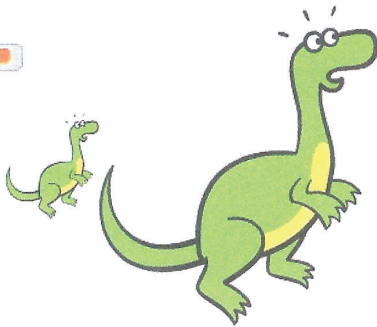


2) Expliquer pourquoi les autres programmes ne permettent pas de calculer le triple d'un nombre donné.

Exercice n°2

Compléter les zones blanches dans le programme ci-contre afin que celui-ci permette d'obtenir un programme qui affiche un lutin à une taille de 100 %, et qui demande ensuite un coefficient d'agrandissement pour afficher le même lutin, sans effacer le premier, à une taille correspondant à l'agrandissement demandé.

coef 3



Exercice n°3

Remettre dans l'ordre les instructions ci-dessous afin de réaliser un programme dans Scratch qui permette au lutin *fusée* de décompter de 10 à 0 avant le décollage.

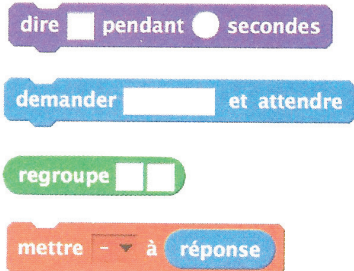


Exercice n°4

En utilisant principalement les instructions à compléter ci-contre, écrire un programme dans Scratch qui demande l'année de naissance de l'utilisateur et qui lui calcule son âge.

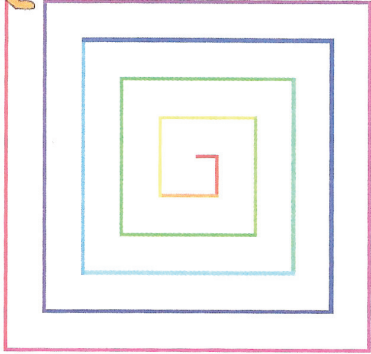


Instructions principales



Exercice Bonus

En utilisant principalement les instructions à compléter ci-dessous, écrire un programme dans Scratch qui permette de tracer cette belle spirale en partant du centre.



Instructions principales

mettre longueur à

choisir la taille pour le stylo

ajouter à longueur

mettre la couleur du stylo à

répéter fois

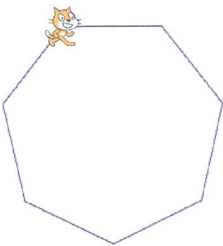
ajouter à couleur du stylo

tourner de degrés

avancer de

Exercice 15 Polygone au choix

Écrire un programme qui permette de construire un polygone régulier avec un nombre de côtés et une longueur de côté choisis par l'utilisateur.

**Coup de pouce**

L'angle de rotation du lutin entre deux côtés d'un polygone à n côtés est $360/n$.