

Devoir maison n°2

Voici les éléments d'un programme avec le logiciel Scratch.

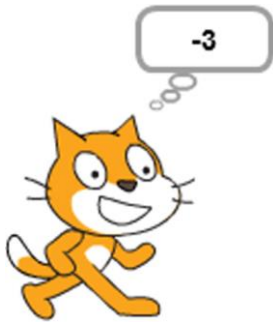


1^{ère} partie :

- 1) Décrire ce qu'il se passe lorsque l'utilisateur appuie sur « a ».
- 2) Décrire ce qu'il se passe lorsque l'utilisateur appuie sur « s ».
- 3) Décrire ce qu'il se passe lorsque l'utilisateur appuie sur « o ».
- 4) Décrire ce qu'il se passe lorsque l'utilisateur appuie sur « i ».

2^{ème} partie :

Image 1



Pour chacune des deux images ci-contre, proposer des nombres qui conviennent pour que le chat pense à cette réponse lorsque l'utilisateur appuie

- 1/ sur « a »
- 2/ sur « s »
- 3/ sur « o »
- 4/ sur « i »

Image 2



3^{ème} partie :



On sait dans cette partie que le premier nombre est 12.

- 1/ Sur quelles touches l'utilisateur a-t-il pu appuyer ?
- 2/ Pour chacune des touches possibles, quel doit être le deuxième nombre si le chat pense à la réponse

- a) 5
- b) -8
- c) 0