

Activités rapides : avec Scratch
Calcul

Quel nombre obtient-on ?

$2 + 7$	$3 + -8$	$-5 + 6$	$-5 + -9$	$12 - 5$	$15 - -9$	$-7 - 18$	$-9 - -3$
$6 * 7$	$5 * -3$	$-2 * 8$	$-3 * -9$	$18 / 3$	$27 / -3$	$-24 / 3$	$-36 / -4$

Choisir l'écriture mathématique adaptée :

	<p>a) $15 - 9 - 4$ b) $15 - (9 - 4)$</p>
	<p>a) $18 - 7 - -3$ b) $18 - 7 - (-3)$ c) $18 - (7 - (-3))$</p>
	<p>a) $15 + 9 * 7$ b) $15 + (9 * 7)$ c) $(15 + 9) * 7$</p>
	<p>a) $4 + 3 * 8$ b) $(4 + 3) * 8$</p>

Donner l'écriture littérale que l'on peut associer :

$a * a$	$a + 10$	$4 + 3 * a$	$a + 2 * a$

Que fait ce programme ?

<p>quand pressé</p> <p>demander Donner un nombre et attendre</p> <p>mettre t à réponse + 2</p>	<p>quand pressé</p> <p>demander Donner un nombre et attendre</p> <p>mettre t à réponse + 6</p> <p>mettre t à t * 3</p>
<p>quand pressé</p> <p>demander Donner un nombre et attendre</p> <p>mettre t à réponse * 3</p> <p>mettre t à t + 6</p>	<p>quand pressé</p> <p>demander Donner un nombre et attendre</p> <p>mettre t à réponse * réponse</p> <p>mettre t à t + 2 * réponse</p> <p>mettre t à t + 7</p>

Que fait ce programme ?

<pre> quand flag pressé mettre t à 1 répéter 10 fois mettre t à t * 2 </pre>	<pre> quand flag pressé demander Donner un nombre entre 1 et 10 et attendre mettre nombre à 1 répéter 5 fois mettre nombre à nombre * réponse </pre>
--	--

```

quand flag pressé
demander Donner un nombre et attendre
f réponse
dire regroupe [ ] regroupe réponse regroupe [ ] image
définir f x
mettre image à 2 * x * x
mettre image à image - 7
    
```

alphabet est une liste contenant les lettres de l'alphabet dans l'ordre.

```

quand flag pressé
mettre nombre à nombre aléatoire entre 1 et 26
dire élément nombre de alphabet
    
```

```

quand flag pressé
mettre nombre 1 à nombre aléatoire entre 1 et 50
mettre nombre 2 à nombre aléatoire entre 1 et 50
mettre nombre 3 à nombre aléatoire entre 1 et 50
mettre mystère à nombre 1
si mystère < nombre 2 alors
mettre mystère à nombre 2
sinon
si mystère < nombre 3 alors
mettre mystère à nombre 3
dire regroupe [ ] regroupe des 3 nombres est mystère
    
```

- 1) Que va-t-on avoir dans **nombre 1** ?
- 2) Que pourrait-on écrire à la place des pointillés dans :

```

regroupe [ ] regroupe des 3 nombres est mystère
    
```

Que peut représenter l'instruction ?

	Des réponses possibles
<pre>mettre nombre à nombre aléatoire entre 1 et 6</pre>	Choisir un nombre entier au hasard entre 1 et 6 ; Résultat lorsqu'on lance un dé 6 faces
<pre>mettre nombre à nombre aléatoire entre 1 et 2</pre>	Choisir un nombre entier au hasard : soit 1 soit 2 ; Un « pile ou face » : <pre> si nombre = 1 alors dire Pile sinon dire Face </pre>