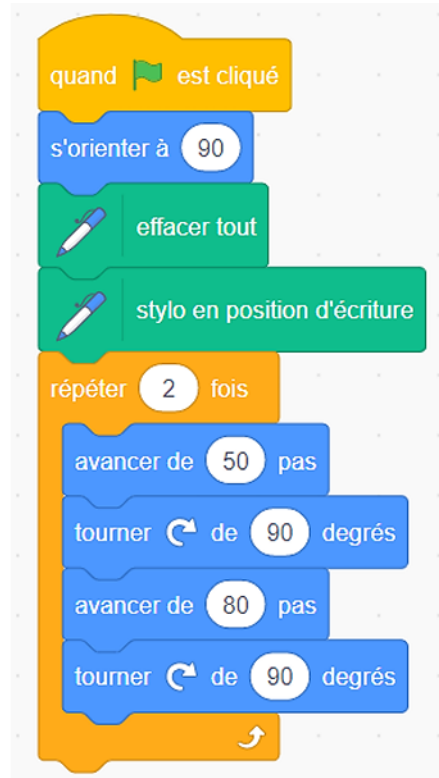


Exemples de questions-flash avec Scratch

Exemple 1 :

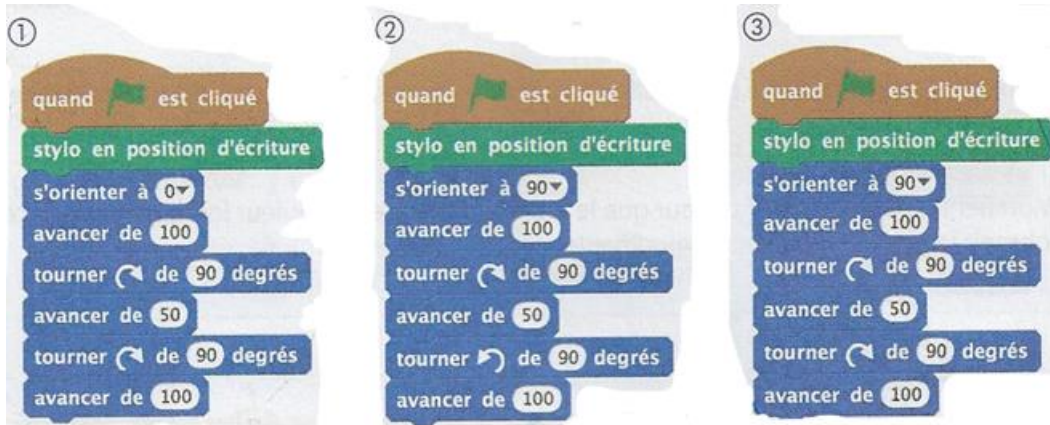
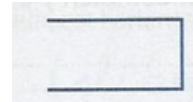
Quelle figure sera tracée lors de l'exécution de ce programme ? La tracer à main levée.



```
quand [drapeau vert] est cliqué
  s'orienter à 90
  effacer tout
  stylo en position d'écriture
  répéter 2 fois
    avancer de 50 pas
    tourner 90 degrés
    avancer de 80 pas
    tourner 90 degrés
```

Exemple 2 :

Quel numéro de script permet d'obtenir la figure ci-contre ?



```
①
quand [drapeau vert] est cliqué
  stylo en position d'écriture
  s'orienter à 0
  avancer de 100
  tourner 90 degrés
  avancer de 50
  tourner 90 degrés
  avancer de 100

②
quand [drapeau vert] est cliqué
  stylo en position d'écriture
  s'orienter à 90
  avancer de 100
  tourner 90 degrés
  avancer de 50
  tourner 90 degrés
  avancer de 100

③
quand [drapeau vert] est cliqué
  stylo en position d'écriture
  s'orienter à 90
  avancer de 100
  tourner 90 degrés
  avancer de 50
  tourner 90 degrés
  avancer de 100
```

Exemple 3 :

Qu'affiche le lutin quand on clique sur le drapeau vert ?



```
quand [drapeau vert] est cliqué
  mettre Nombre à 3
  mettre Nombre à Nombre * 4
  mettre Nombre à Nombre - 1
  dire Nombre
```

Exemple 4 :

Voici un programme de calculs :

Etape 1 : Choisir un nombre

Etape 2 : Ajouter 9

Etape 3 : Multiplier ce résultat par 5

Si on fait un programme Scratch qui donne le résultat en fonction du nombre donné par le joueur (contenu dans « réponse »), à quelle brique notre calcul correspond-il ?

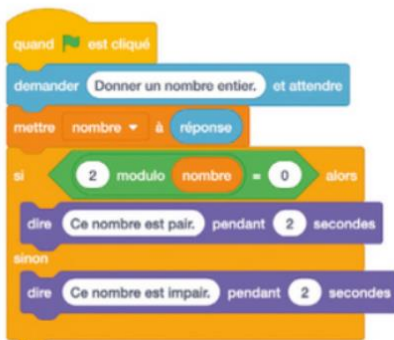
Recopier la lettre **A** , **B** ou **C** sur son cahier.



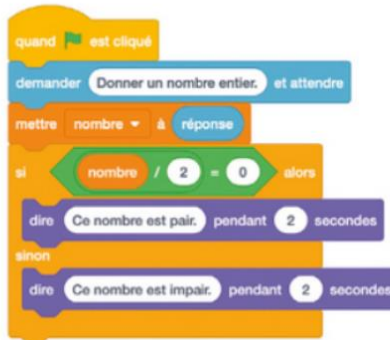
Exemple 5 :

Parmi les trois programmes suivants, indiquer celui qui permet de déterminer si un nombre choisi par l'utilisateur est pair.

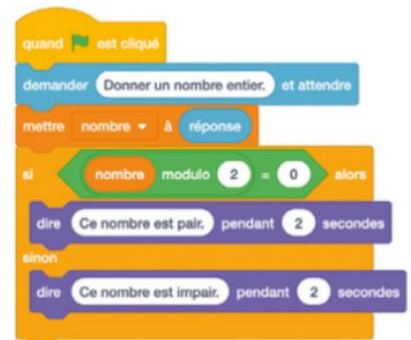
Programme ①



Programme ②



Programme ③



Exemple 6 : questions données en introduction du chapitres « Puissances » en 4^{ème}

Questions de réinvestissement

- 1) $4^2 =$ $(-4)^2 =$
- 2) $2^3 =$ $(-2)^3 =$
- 3) $12^2 =$ $0,1^3 =$
- 4) $(-3) \times (-3) \times (-3) \times (-3) =$
- 5) $(-10) \times (-10) \times (-10) \times (-10) \times (-10) =$
- 6) Quel nombre renvoie le programme Scratch ci-contre ?

