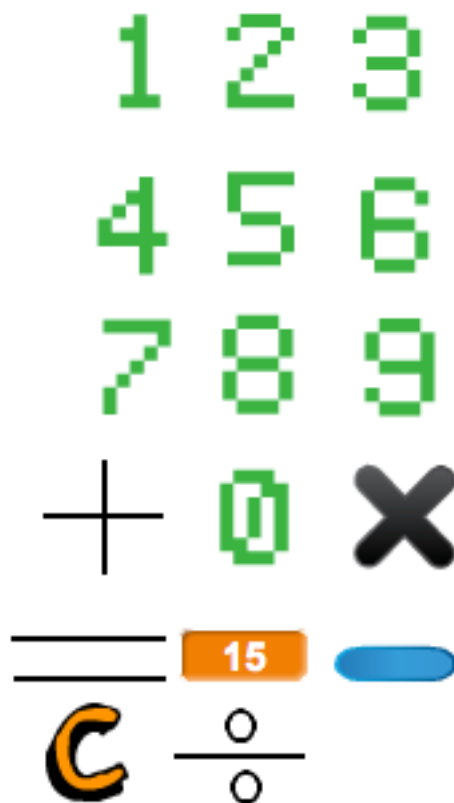


SI4 TP2 Calculs avec scratch

Avec scratch vous devez réaliser une petite calculatrice assez simple.

Objectifs :

Utiliser les différentes structures de contrôle et quelques variables. S'initier à la réalisation d'algorithmes simples en visualisant la conception et l'exécution.



Vous devez prévoir :

- Les quatre opérations si possibles (problème avec les décimaux ?)
- L'affichage du résultat
- L'affichage de la saisie
- L'affichage d'un pavé numérique

L'appui sur une touche de votre clavier peut déclencher la saisie d'un nombre (événement) et montrer quel nombre est utilisé. Pas besoin d'appuyer avec la souris sur le pavé numérique pour faire la saisie. Idem pour les opérations.

La [vidéo](#) montre une version de base.