

Journal de bord du capitaine

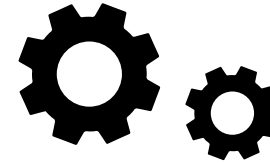
- jour0 : Convertir un nombre décimal en nombre binaire
- jour1 : Encodage des lettres
- jour2 : Opérateur logique XOR
- jour3 : Principe du chiffrement
- jour4 : Implémenter le chiffrement sur Scratch
- mission finale : Décrypter le message du capitaine
- jour bonus : Scratch : conversion(décimale, binaire)



Manuel d'instruction

Liste des commandes fonctionnelles dans le vaisseau

- intro : explications introductives
- jour0 : afficher la première page du journal de bord du capitaine
- cacher : cacher l'image affichée
- arreter : arrêter la pluie de caractères
- reprendre : reprendre la pluie de caractères
- attenuer couleur : atténuer la pluie de caractères

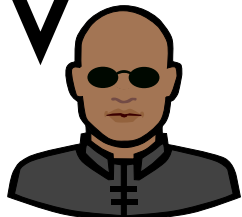


Conseils du capitaine

→ Tu dois consulter mon journal de bord dans l'ordre jour1, ... jour4, mission finale, jour bonus.

→ Commence par les commandes suivantes :

- intro
- jour1
- jour2 ...



M
A
T
H
R
I
X

Nom :

Prénom :

CARNET DE BORD

**Objectif : Répondre aux défis
journaliers du capitaine.**

(Chaque numéro de question correspond à
un numéro de jour)

Q0) Conversion de $9_{(10)}$:

Q1) a) Encodage de *math* en nombre décimal :

m	a	t	h

Q1) b) Encodage de *math*
en nombre binaire :

m	a	t	h

Q2) a) Lettre *b* en binaire :

Lettre *h* en binaire:

Q2) b) Calcul de : $b \oplus h =$

b					
h					
$b \oplus h$					

Q3) a) Réorganiser les instructions du bloc rose « coder mot ».
(Sprite : Chiffrement)



Q3) b) Réorganiser les instructions du bloc rose « décoder mot ».
(Sprite : Chiffrement)



Mission Finale)
(Sprite Chiffrement et Sprite Capitaine)



Message du capitaine décrypté :

Bonus a) Réorganiser les instructions des blocs dans le bon ordre.
(Sprite : Décimale.Binaire)

Bonus b) Conversion de $456789123_{(10)}$ (en utilisant le programme
Scratch)

