# Solutions – Énigmes Scratch

### 1 - Premiers pas

### Énigme 1.

Réponse: 350 pas.

#### Énigme 2.

Réponse : 480 quelle que soit la longueur des segments inconnus.

### Énigme 3.

Réponse : à l'étape numéro 12.

## 2 – Répéter

### Énigme 1.

Réponse : x = 150, y = 100.

#### Énigme 2.

Réponse : 360/15 = 24 répétitions.

### Énigme 3.

Réponse :  $4 \times 3 = 12$  pointes triangulaires.

### 3 – Coordonnées x, y

#### Énigme 1.

Réponse : le nombre est 26.

#### Énigme 2.

Réponse : l'abscisse est environ 69 ; les réponses valides sont donc 67, 68, 69, 70, 71.

### Énigme 3.

Réponse : le nom à trouver est TURING.

### 4 - Si ... alors ...

### Énigme 1.

Réponse : 46 car x = 46, 20.

### Énigme 2.

Réponse : 167 car x = 167,72.

#### Énigme 3.

Réponse : 80 car les assertions 1 et 3 sont vraies, donc Scratch avance de 30 + 50 = 80.

### 5 - Entrée/Sortie

#### Énigme 1.

Réponse : 1645, date de création de la pascaline.

### Énigme 2.

Réponse : « python » : un langage informatique moderne et puissant.

#### Énigme 3.

Réponse : «  $\bf basic$  » : un ancien langage informatique facile à apprendre.

### 6 - Variables et hasard

### Énigme 1.

Réponse : 2000. En effet, la probabilité que la somme soit 5 est 4/36 et la probabilité que la somme soit 9 est 4/36. La probabilité que la somme soit 5 ou 9 est donc  $4/36 + 4/36 = 8/36 = 2/9 \approx 0,22$ . Pour 10 000 lancers, la réponse devrait être de l'ordre de 2 200 !

### Énigme 2.

Réponse: 93.

### Énigme 3.

Réponse : 31 car le rapport est proche  $10\pi$ .

### 7 - Si ... alors ... sinon ...

### Énigme 1.

Réponse: 184.

#### Énigme 2.

Réponse : y = 21.

### Énigme 3.

Réponse: 104.

### 8 - Plusieurs lutins

#### Énigme 1.

Réponse : de 24 à 32 car x = 28.

#### Énigme 2.

Réponse: 144. Les termes de la suite de Fibonacci sont: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144.

### Énigme 3.

Réponse : 25.

### 9 - Sons

### Énigme 1.

Réponse: 41.

### Énigme 2.

Réponse : de 50 à 54 car le pic se situe près de 52.

### Énigme 3.

Réponse: 34.

### 10 - Invasion

Pas d'énigmes!

### 11 - Créer ses blocs

### Énigme 1.

Réponse: 3241

### Énigme 2.

Réponse : n = 3, car monbloc (n) dessine un polygone à n côtés.

### Énigme 3.

Réponse : n = 7.

### 12 - Listes

**Énigme 1.** Réponse : 180 car  $x_G = 80$  et  $y_G = 100$ .

### Énigme 2.

Réponse : « ruojnoB ». L'ordre des lettres est inversé.

### Énigme 3.

Réponse : 1300.