

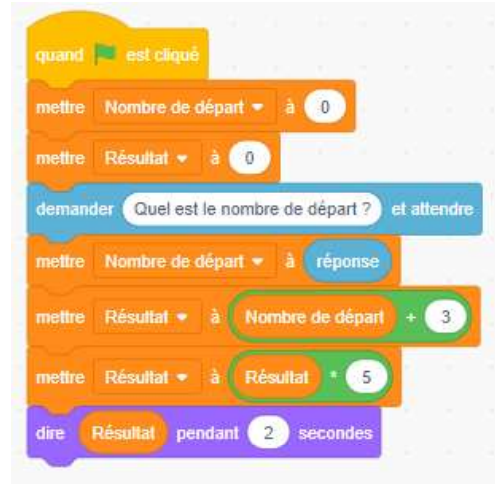
Scratch et calcul littéral

- Faire les exercices dans l'ordre donné, appeler le professeur à la fin de chacun d'eux
- Se connecter à son ENT pour enregistrer chacun des fichiers et les déposer dans l'ENT dans l'Espace partagé de la classe, Mathématiques, Dossier partagé **Scratch**.

Exercice 1 : Le but de cette question est de réaliser le programme de calcul ci-dessous avec Scratch.

- a) Je choisis un nombre,
b) J'ajoute 3,
c) Je multiplie le résultat par 5.

- Quelle valeur obtient-t-on si on entre le nombre 7 ?
.....
- Ouvrir Scratch et créer deux variables :
« Nombre de départ » et « Résultat ».
- Saisir le script ci-contre :
- Exécuter le programme
et vérifier qu'il fonctionne correctement.



Exercice 2 :

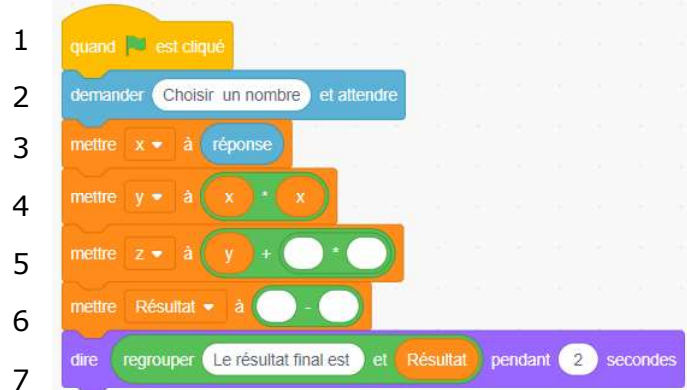
Voici un programme de calcul :

- a) Je choisis un nombre,
b) Je prends le carré du nombre de départ,
c) J'ajoute le triple du nombre de départ.
d) Je soustrais 10 au résultat.

- Vérifier que si on choisit 4 comme nombre de départ, on obtient 18.
.....

- Appliquer ce programme de calcul au nombre -3.
.....
.....

- Compléter les lignes 5 et 6 pour que le script écrit avec Scratch corresponde au programme de calcul:



- Saisir le script et vérifier votre proposition.

- a) On appelle x le nombre de départ. Exprimer en fonction de x le résultat final.
.....

- Vérifier que ce résultat peut aussi s'écrire sous la forme $(x + 5)(x - 2)$.
.....

Exercice 3 :

- Ecrire un script qui réalise le programme de calcul suivant :

- a) Je choisis un nombre,
b) Je multiplie par 5,
c) Je soustrais le nombre de départ.

- Vérifier qu'on obtient 12 si on entre 3 au départ.
.....