Exercice 1

Voici un algorithme écrit avec Scratch.

```
quand est cliqué

demander Choisir un nombre strictement inférieur à 10 et attendre

mettre inconnue à 2 * réponse + -5

si réponse < 10 alors

dire inconnue

sinon

dire Le nombre choisi ne correspond pas à l'attente.
```

- 1. Quelle valeur est dite si le nombre choisi est égal à 15?
- 2. Quelle valeur est dite si le nombre choisi est égal à 4?
- 3. Quelles valeurs doit-on choisir pour obtenir une valeur inférieure ou égale à 11?
- 4. Quelles valeurs doit-on choisir pour obtenir une valeur strictement supérieure à 3?