Activité en salle informatique Puissances

EN BINOME:

un élève contrôle la souris

l'autre élève contrôle le clavier

puis on échange_

Avec le tableur :

Sissa: le retour:

On garde les mêmes règles :

- Première case : 1 grain de riz

- On multiplie par 2 pour passer à la case suivante.

Dans une **feuille de calcul** (tableur):

- 1. Créez trois colonnes:
- une qui correspond au numéro de la case de l'échiquier,
- une qui correspond aux nombre de grains de riz associé à la case
- une qui correspond aux grains de riz accumulés au fil des cases :

Utilisez par exemple la **formule =SOMME(B1:B6)** pour la case de la 6ème ligne B1:B6 désigne les **cellules** B1,B2,B3,B4,B5,B6.

On appelle cela une **plage** de cellules.

2. Observez les valeurs obtenues dans les deux dernières colonnes, que remarquez-vous ? Imaginez l'expression littérale qui correspond au nombre accumulé de grains de riz jusqu'à la n-ième case d'échiquier.

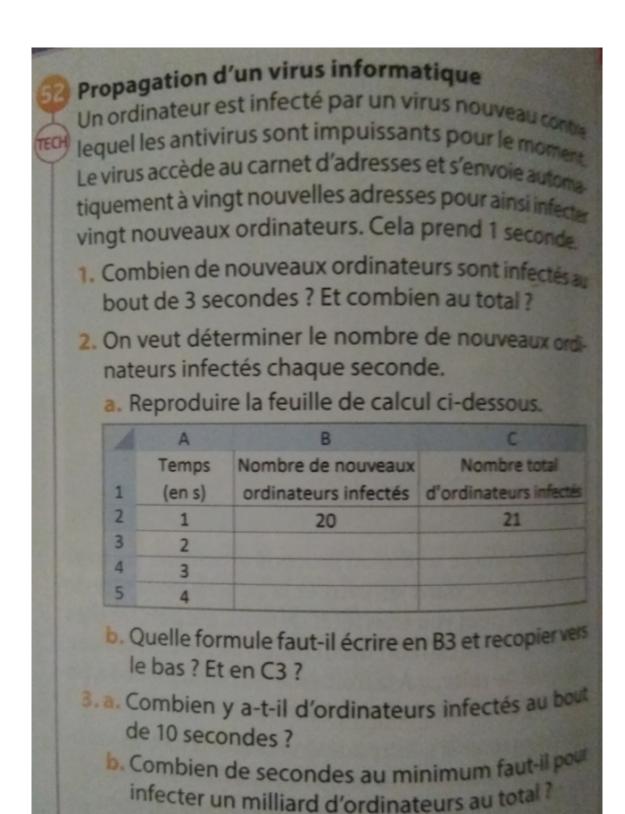
Vérifier votre hypothèse en créant une quatrième colonne avec la formule qui correspond à votre expression littérale.

Sauvegardez votre feuille de calcul dans l'espace de classe : sissa <nom1> <nom2>

ECHANGEZ VOS POSITIONS

l'élève qui avait la souris contrôle le clavier

l'autre qui avait le clavier contrôle la souris



4. Ajoutez la ligne correspondant à t = 0 s.

Sauvegardez votre feuille de calcul dans l'espace de classe : virus_<nom1>_<nom2>