

Algorithmique

Écris un algorithme d'organisation d'une journée au collège en remettant les instructions dans le bon ordre.

Prendre un goûter Faire ses devoirs

Suivre les cours du matin Se lever

Aller au collège Rentrer à la maison

Prendre le petit-déjeuner Déjeuner

Suivre les cours de l'après-midi

Algorithmique

Modifier l'algorithme suivant pour qu'il soit le plus respectueux possible de la planète en économisant au maximum l'eau utilisée.

Ouvrir le robinet

Se remonter les manches

Mouiller ses mains

Mettre du savon dans ses mains

Frotter longtemps

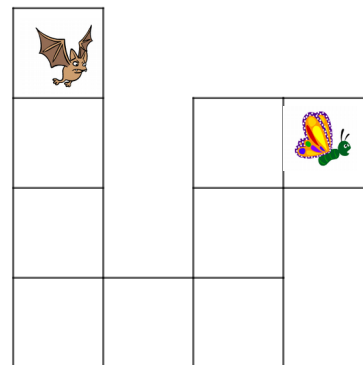
Rincer ses mains

Sécher ses mains avec une serviette

Fermer le robinet

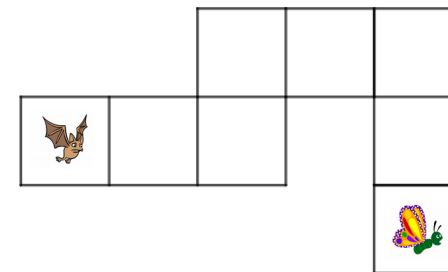
Algorithmique

Écrire un algorithme permettant à Bat de retrouver le papillon à l'aide des 4 instructions : → ← ↓ ↑



Algorithmique

Écrire un algorithme permettant à Bat de retrouver le papillon à l'aide des 4 instructions : → ← ↓ ↑



Correction

Se lever

Prendre le petit-déjeuner

Aller au collège

Suivre les cours du matin

Déjeuner

Suivre les cours de l'après-midi

Rentrer à la maison

Prendre un goûter

Faire ses devoirs

Correction

Se remonter les manches

Ouvrir le robinet

Mouiller ses mains

Fermer le robinet

Mettre du savon dans ses mains

Frotter longtemps

Ouvrir le robinet

Rincer ses mains

Fermer le robinet

Sécher ses mains avec une serviette


Correction

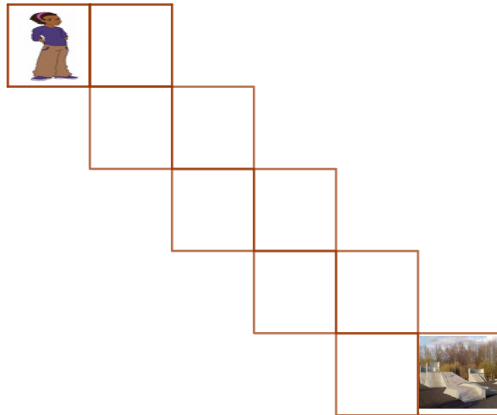
↓ ↓ ↓ → → ↑ ↑ →

Correction


→ → ↑ → → ↓ ↓

Boucles

Écris un algorithme, utilisant le moins d'instructions possible, permettant à Julie de rejoindre le skate park. Tu pourras utiliser une boucle et les 4 instructions .



Boucles

Écris un algorithme, utilisant le moins d'instructions possible, permettant à Julie de rejoindre le skate park. Tu pourras utiliser des boucles et les 4 instructions .



Variables

On veut créer un script correspondant au programme de calcul suivant :

- Choisir un nombre
- Ajouter 2,8
- Multiplier par -3
- Retrancher 3,5

Lucile a
créé le
script :

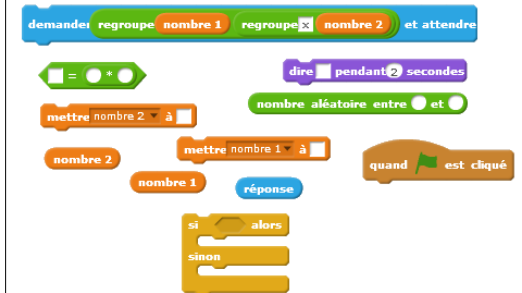


1. Quel est le nom de la variable créée ?
2. Complète le script de Lucile.

Multiplicato

Utiliser les instructions données pour programmer le jeu :

- l'ordinateur choisit deux nombres entiers entre 2 et 10
- il demande le produit de ces deux nombres au joueur
- il affiche un message pour dire si la réponse proposée par le joueur est correcte ou non.



Correction

Répéter 4 fois

→ ↓

Avancer

Correction

Répéter 3 fois →

Répéter 3 fois ↑

Répéter 3 fois ↓

Correction

1. La variable créée est "nombre" (on la reconnaît car elle suit les instruction "mettre", "ajouter à", et qu'elle est dans le rectangle orange).

2. Les valeurs sont (dans cet ordre) :
- 2,8
nombre / -3
nombre / 3,5

Correction

