

Nom :  
Prénom :  
Classe : 4<sup>ème</sup>

**Devoir maison n°7**

A rendre le .....

Pour ces trois exercices, vous pouvez utiliser le logiciel scratch disponible en ligne (inutile de le télécharger).

**Exercice 1: " Comprendre un tracé géométrique "**

On considère les programmes et figures ci-dessous. A quel programme correspond chacune des figures ci-dessus ? Les relier entre-eux.

Figure 1



Figure 2



Figure 3



Programme A



Programme B



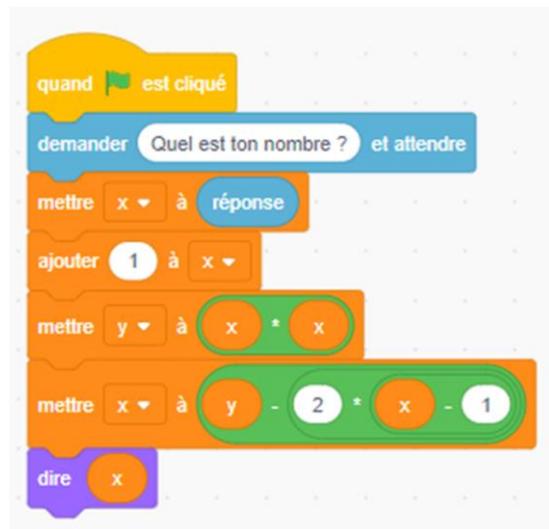
Programme C



Explique tes choix de façon simple.

## Exercice 2: "Utilisation de variables"

- 1) Que va dire le lutin lorsque le nombre choisi au départ est 3 ? .....
- 2) Que va dire le lutin lorsque le nombre choisi au départ est  $-2$  ? .....
- 3) Donner l'expression simplifiée de ce programme de calcul.



- 4) Vérifier les réponses des deux premières questions à l'aide de l'expression trouvée.

