

Nom :
Prénom :
Classe : 4^{ème} ...

Devoir maison n° 9

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



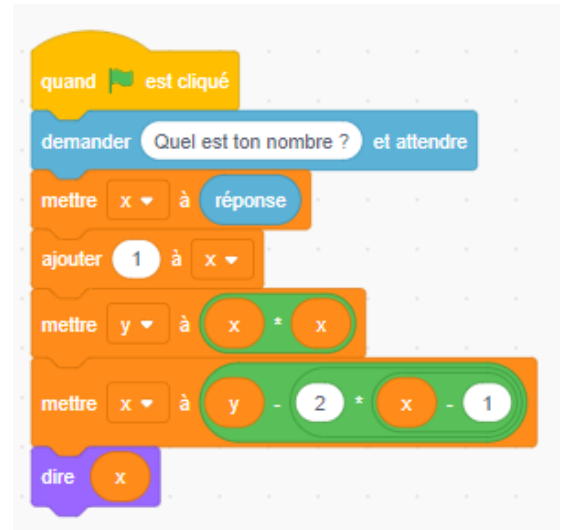
Programme C



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.

