Programmer avec Scratch

Programmes de calculs

**Vidéos à voir**

B1 Faire dire un message au lutin

B2 Demander une réponse à l’utilisateur

B5 Les opérateurs

**Objectif de la séance**

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis programmes de calculs proposés ci-dessous.

Pour chaque défi :

* Ouvre le fichier donné par ton professeur (**programme 1 élève.sb2** ….).
* Complète le programme proposé.
* S**auvegarde** ton fichier (**programme 1 votre\_nom.sb2).**

**Défis-programme**

Pour chaque défi, avec le logiciel Scratch choisis les bonnes instructions, le lutin doit demander à l’utilisateur de choisir un nombre de départ puis il doit dire le nombre final correct obtenu après calculs.

|  |  |
| --- | --- |
| **Défi Programme 1**   * Choisis un nombre * Ajoute 2 * Multiplie le résultat par 3 | **Défi Programme 2**   * Choisis un nombre * Ajoute 5 * Multiplie le résultat par 6 * Retranche 1 |
| **Défi Programme 3**   * Choisis un nombre * Ajoute 4 * Multiplie par 6 le résultat * Enleve 10 au résultat * Divise par 2 le résultat | **Défi Programme 4** |