

Programmer avec Scratch

Notion de variable

Vidéos

Demande et affichage d'une réponse : <https://www.youtube.com/embed/zwOUAGyJ0Xs?rel=0>

Synthèse sur les variables : <https://www.youtube.com/embed/xiW8X85NMK0?rel=0>

Défi Variable 1 (variables déjà créées)

<https://scratch.mit.edu/projects/111790265/#editor>

Objectif : le lutin annonce la somme de deux nombres choisis par l'utilisateur.



Défi Variable 2 (variable déjà créée)

<https://scratch.mit.edu/projects/112615332/#editor>

Objectif : le lutin annonce le produit de deux nombres choisis par l'utilisateur.



Défi Variable 3 (variable à créer)

<https://scratch.mit.edu/projects/111790330/#editor>

- 1) Demander à l'utilisateur la longueur et la largeur d'un rectangle
- 2) Faire tracer au lutin le rectangle
- 3) Faire dire au lutin le périmètre du rectangle
- 4) Faire dire au lutin l'aire du rectangle

longueur du rectangle 0



Défi Variable 4 (variable déjà créée)

<https://scratch.mit.edu/projects/111790282/#editor>

Objectif : faire compter 10 fois le lutin de cinq en cinq à partir de 0.



Défi Variable 5 (variable à créer)

<https://scratch.mit.edu/projects/111790306/#editor>

Objectif : faire compter 10 fois le lutin de cinq en cinq à partir d'un nombre de départ choisi par l'utilisateur.

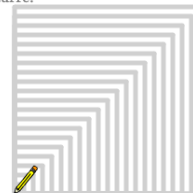
Donne un nombre de départ :



Défi Variable 6

<https://scratch.mit.edu/projects/112615358/#editor>

Objectif : Reproduire la figure en utilisant le moins d'instructions possible et en changeant la couleur pour chaque carré.



longueur côté carré 10

Pour créer une variable

Créer une variable

Nom de la variable: Nombre 1

Pour tous les lutins Pour ce lutin uniquement

Ok Annuler

Blocs instructions liés aux variables

« Réponse » contient la **dernière valeur** entrée par l'utilisateur.
Les autres sont écrasées.

Le 1^{er} nombre choisi est stocké dans la variable « réponse ».

Pour le garder, on met ce nombre dans « Nombre 1 ».

On stocke la deuxième réponse dans « Nombre 2 »

Fait dire au lutin le résultat de la somme des deux nombres choisis.

Exercices :

Pour chacun des programmes ci-dessous donner la valeur en sortie pour a et b .

Programme 1 :

a =

b =

Programme 2 :

a =

b =