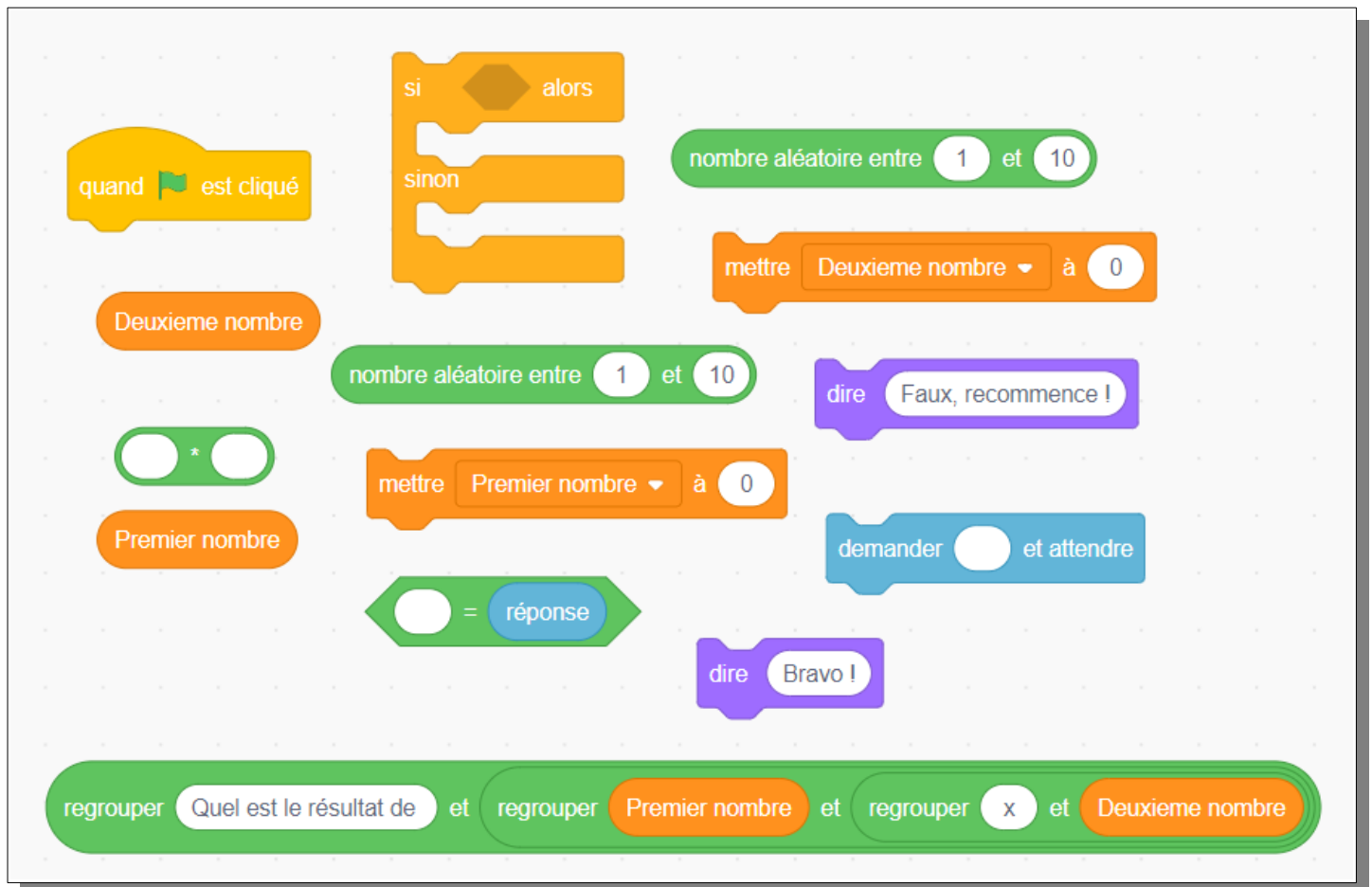


5e - Chapitre 2 : Programmation / Algorithmique : Les variables

Activité 1 : On voudrait programmer un jeu qui se déroule de la façon suivante :

- Scratch choisit au hasard deux nombres entre 1 et 10
- Il demande "quel est le produit de ces nombres"
- L'utilisateur entre une réponse au clavier
- Scratch dit "Bravo !" si le résultat est correct, "Faux, recommence" sinon.

Voici les blocs utilisés : **Objectif : Les remettre dans l'ordre pour créer le jeu.**



Activité 2 : On veut rendre le jeu plus complexe :

- Scratch répète 10 fois le jeu précédent
- Il calcule un score (sur 10) en donnant 1 point pour chaque bonne réponse
- Il choisit deux nombres au hasard entre 1 et 20

Objectif : Modifier le programme précédent pour répondre au problème.