

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

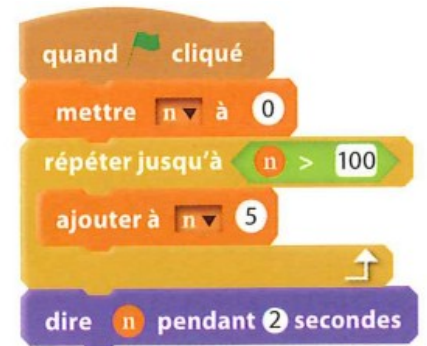
Activité 3 :

- Quelle variable intervient dans le script ci-contre ?
- Quelle est sa valeur au début du script ?
- Quelle valeur est affichée à la fin du script ?
- Modifier le script pour que la valeur affichée à la fin de son exécution soit 100.
- Y avait-il d'autres façons de répondre à la question précédente ?



Activité 4 :

- Que va afficher le script ci-contre ?
- Que va-t-il afficher si on remplace la valeur 5 par la valeur 11 ?



Activité 5 :

- Créer une variable « COMPTEUR » et mettre cette variable à 1 au début du programme.
- Écrire un programme qui fasse augmenter cette variable de 2 en 2 et qui fasse dire au lutin les différentes valeurs de la variable « COMPTEUR » pendant une seconde chacune. Il devra donner au final tous les nombres impairs inférieurs à 100.
- Modifier le programme pour que le lutin donne tous les multiples de 7 inférieurs à 100.
- Modifier le programme pour que le lutin donne tous les multiples de 17 inférieurs à 1 000.