

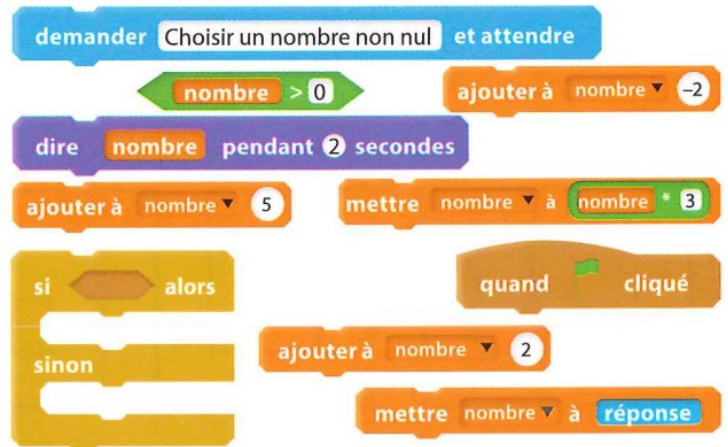
5e - Chapitre 2 : Programmation / Algorithmique : Les Tests

Activité 1 :

Voici un programme de calcul :

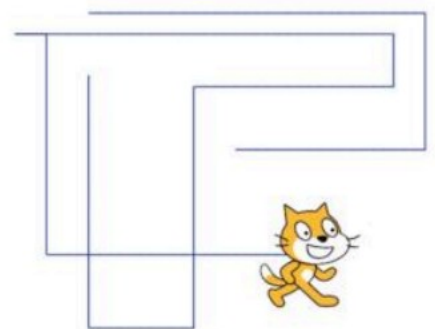
Choisir un nombre non nul.
Si le nombre est positif, lui soustraire 2, sinon lui ajouter 2.
Ajouter 5.
Multiplier par 3.

- Quel résultat ce programme donne-t-il si on choisit 3 au départ ?
- Quel résultat donne-t-il si on choisit -2 ?
- Écrire un script donnant le résultat de ce programme de calcul en utilisant les instructions ci-contre.



Activité 2 :

- Écrire un programme qui fasse démarrer le lutin au centre de l'écran et qui efface tout ensuite, puis qui répète indéfiniment plusieurs tests :
 - si la touche « a » est pressée, il met le stylo en position d'écriture ;
 - si la touche « z » est pressée, il relève le stylo ;
 - si la touche « flèche droite » est pressée, il ajoute 10 à x ;
 - si la touche « flèche gauche » est pressée, il ajoute -10 à x ;
 - si la touche « flèche haut » est pressée, il ajoute 10 à y ;
 - si la touche « flèche bas » est pressée, il ajoute -10 à x .



Aide

Utiliser les instructions :

The 'Aide' section shows a sequence of Scratch blocks: a 'répéter indéfiniment' loop containing a 'touche flèche droite pressée ?' block, followed by an 'ajouter 10 à x' block, and another 'ajouter 10 à y' block.

- Améliorer le programme en permettant d'augmenter ou de réduire la taille du stylo en appuyant sur les touches « Q » ou « W ».