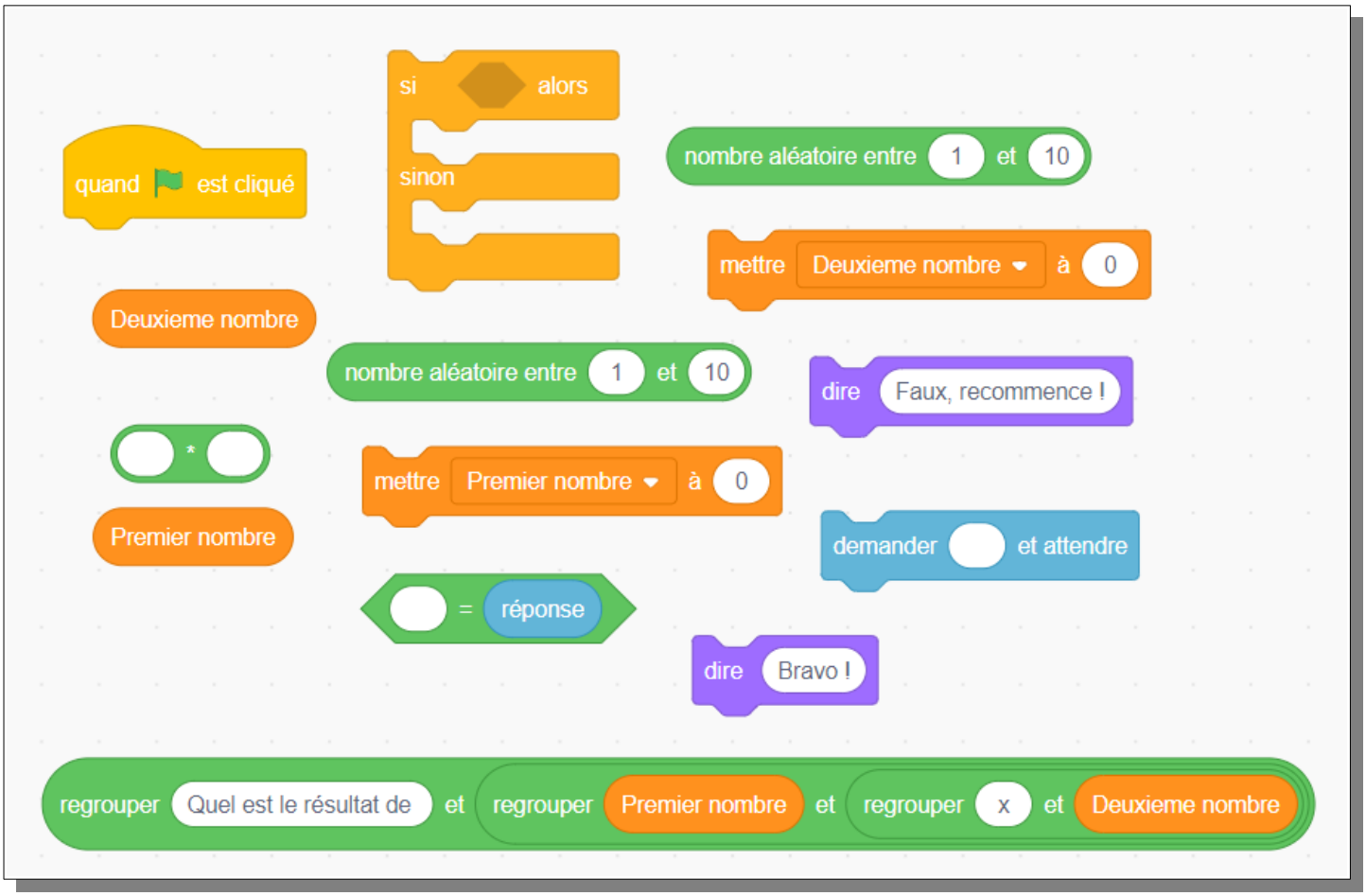
Technologie : 4e 2026-2027	Chapitre 2 : Programmation - Algorithmique Activité 3 : Les variables sur Scratch	LYCÉE FRANÇAIS DE SHANGHAI 上海法国外籍人员子女学校

Exercice 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.**



Exercice 2 : **On veut rendre le jeu plus complexe :**

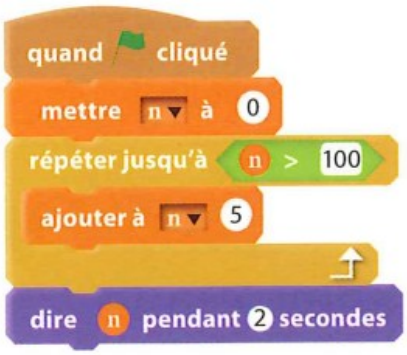
- Scratch répète 10 fois le jeu précédent
- Il calcule un score (sur 10) en donnant 1 point pour chaque bonne réponse
- Il choisit deux nombres au hasard entre 1 et 20

Objectif : Modifier le programme précédent pour répondre au problème.

Exercice 3 :

a. Que va afficher le script ci-contre ?

b. Que va-t-il afficher si on remplace la valeur 5 par la valeur 11 ?



Exercice 4 :

1. Créer une variable « COMPTEUR » et mettre cette variable à 1 au début du programme.
2. 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.
3. Modifier le programme pour que le lutin donne tous les multiples de 7 inférieurs à 100.
4. Modifier le programme pour que le lutin donne tous les multiples de 17 inférieurs à 1 000.