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

Exercice 1 :

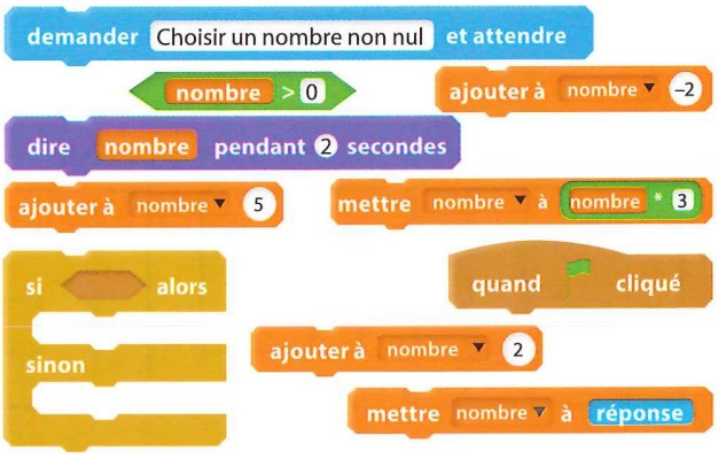
Voici un programme de calcul :

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

a. Quel résultat ce programme donne-t-il si on choisit 3 au départ ?

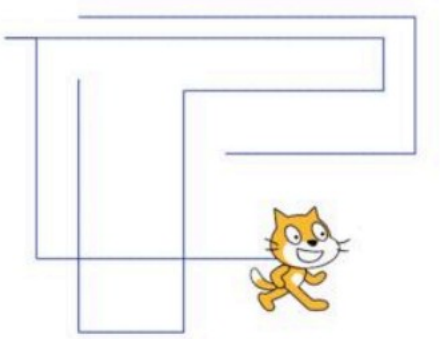
b. Quel résultat donne-t-il si on choisit –2 ?

c. Écrire un script donnant le résultat de ce programme de calcul en utilisant les instructions ci-contre.



Exercice 2 :

1. 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 :



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