



Question n°1

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit 1 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

dire $(\text{réponse} - 2) * (\text{réponse} + 2)$



Question n°2

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit 1 ?

quand  est cliqué

demander Choisir un nombre et attendre

dire $(\text{réponse} - 2 * \text{réponse}) + 2$



Question n°3

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit 5 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

dire $(\text{réponse} - 10) * (\text{réponse} - 3)$



Question n°4

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit 5 ?

quand  est cliqué

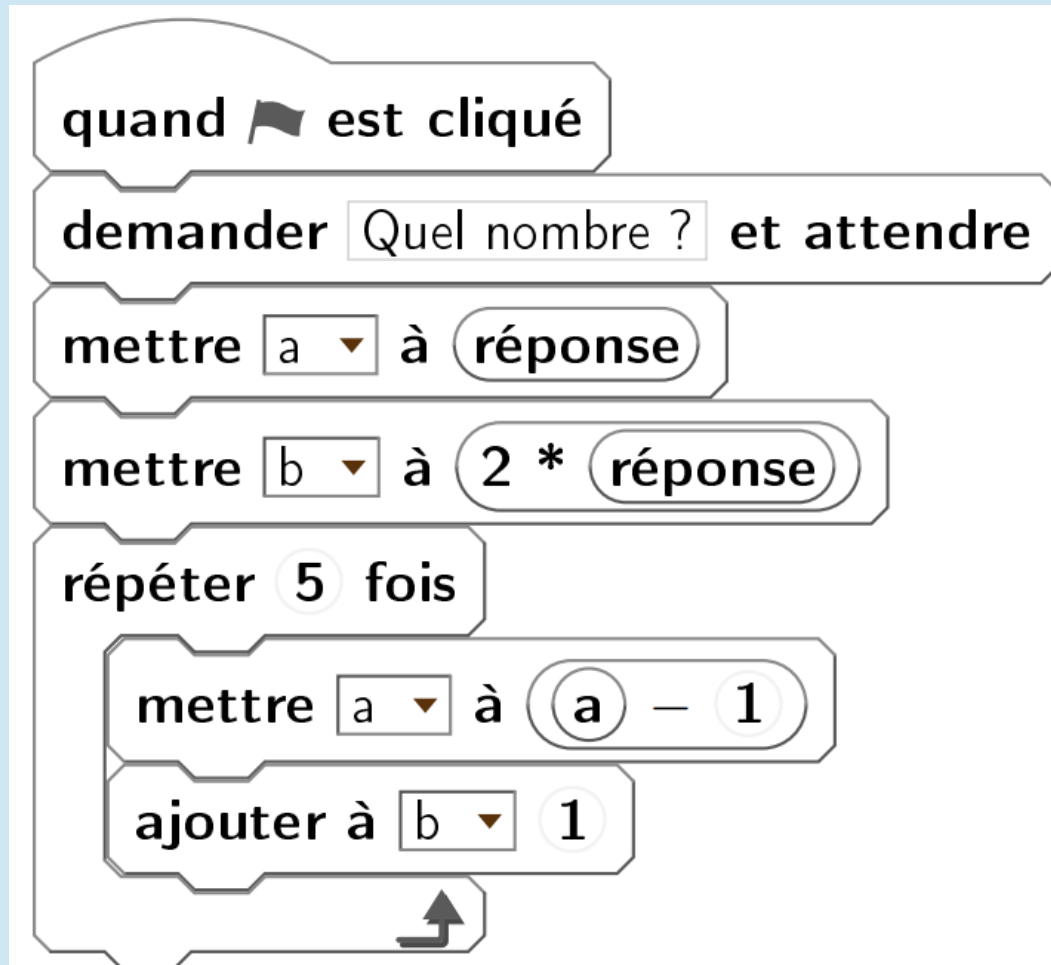
demander et attendre

dire – * –



Question n°5

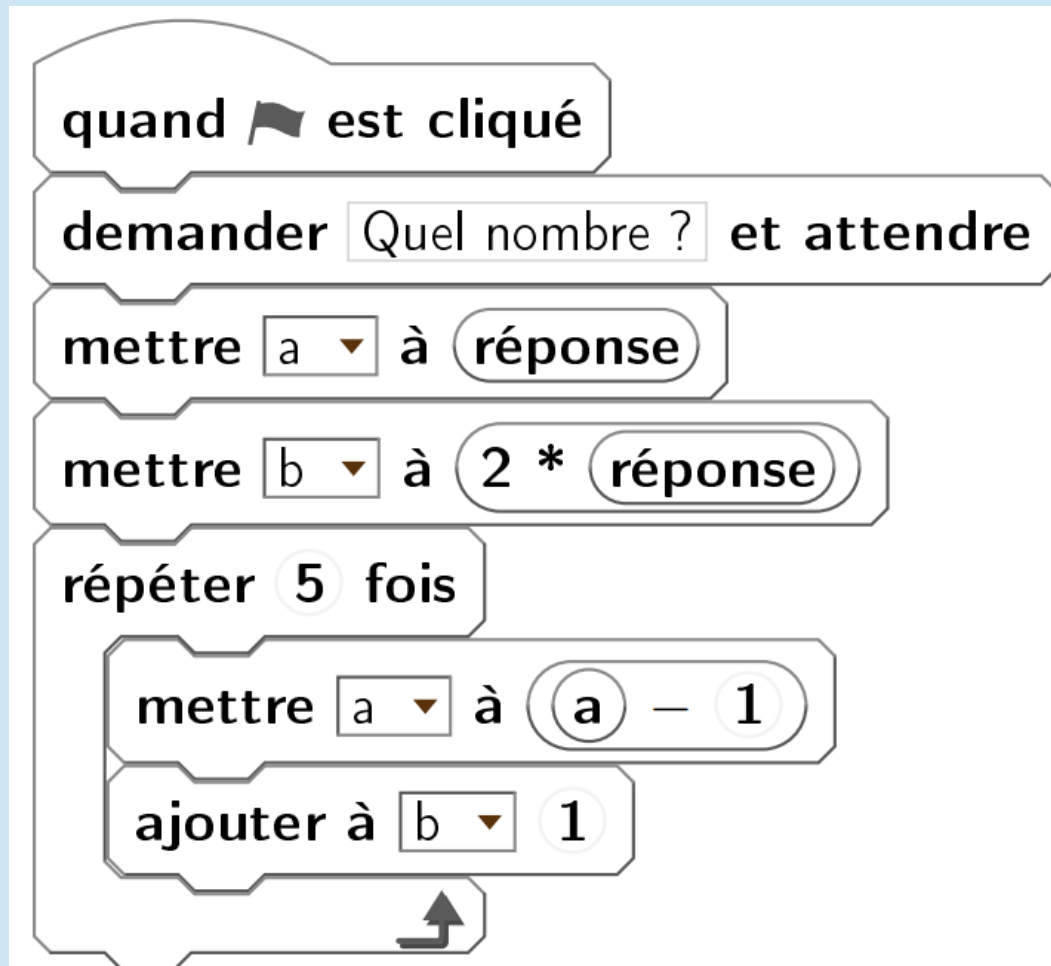
Quelles sont les valeurs des variables a et b à la fin du programme si l'utilisateur saisit 3 ?





Question n°6

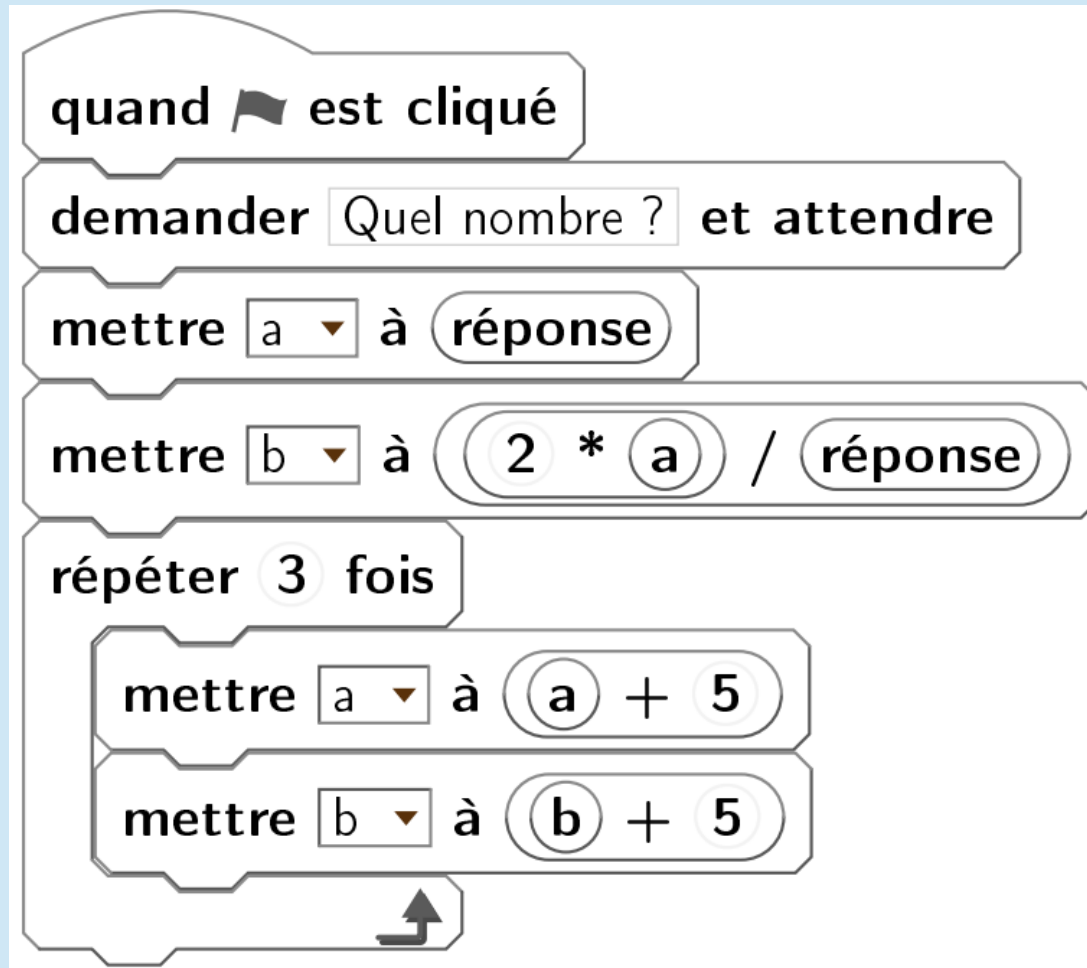
Quelles sont les valeurs des variables a et b à la fin du programme si l'utilisateur saisit -1 ?





Question n°7

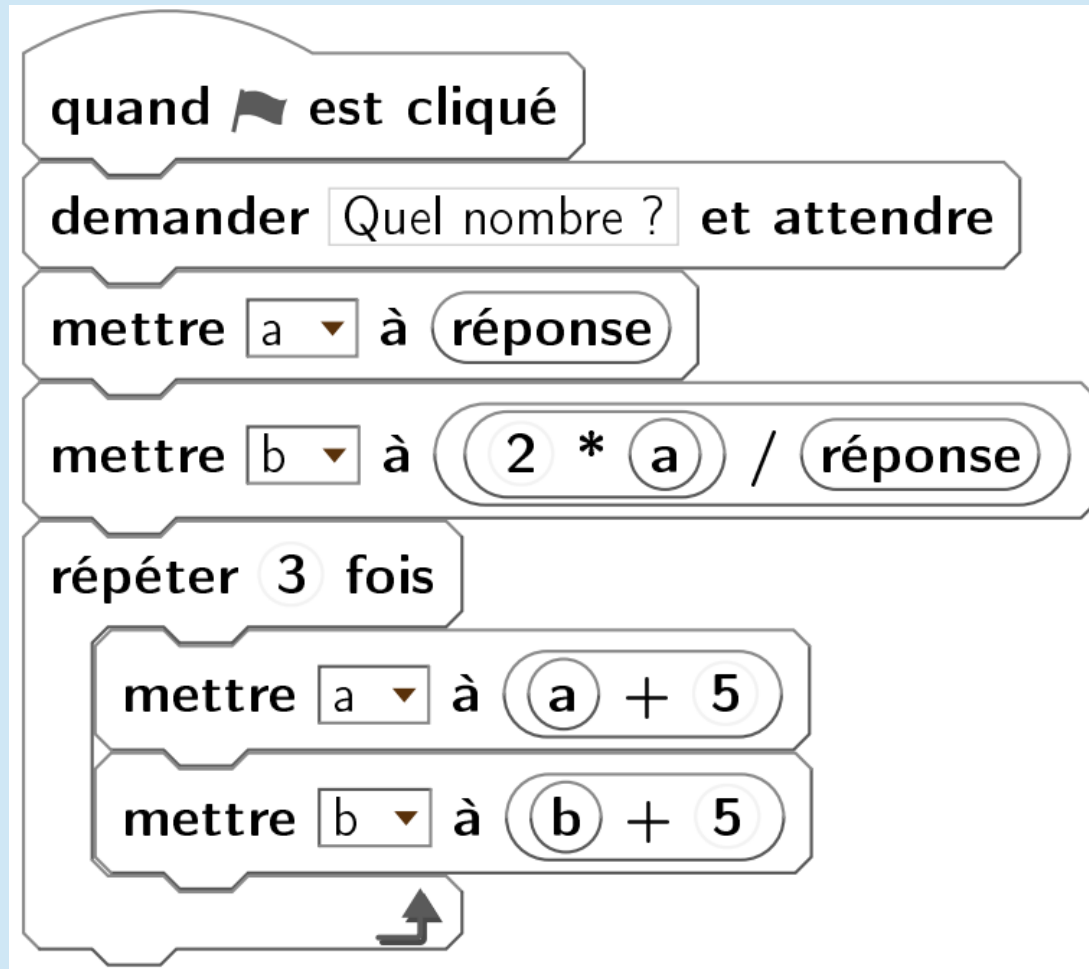
Quelles sont les valeurs des variables a et b à la fin du programme si l'utilisateur saisit 2 ?





Question n°8

Quelles sont les valeurs des variables a et b à la fin du programme si l'utilisateur saisit -2 ?





Question n°9

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit -10 ? (*écrire « ligne 4 » ou « ligne 6 »*)

1 quand  est cliqué

2 demander et attendre

3 si < alors

4

5 sinon

6



Question n°10

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit -2 ? (écrire « ligne 4 » ou « ligne 6 »)

1 quand  est cliqué

2 demander et attendre

3 si < alors

4 le nombre est inférieur à 5

5 sinon

6 le nombre est supérieur ou égal à 5



Question n°11

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit -30 ? (*écrire « ligne 4 » ou « ligne 6 »*)

1 quand  est cliqué

2 demander et attendre

3 si < alors

4 dire

5 sinon

6 dire



Question n°12

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit -5 ? (*écrire « ligne 4 » ou « ligne 6 »*)

1 quand  est cliqué

2 demander et attendre

3 si < alors

4 dire

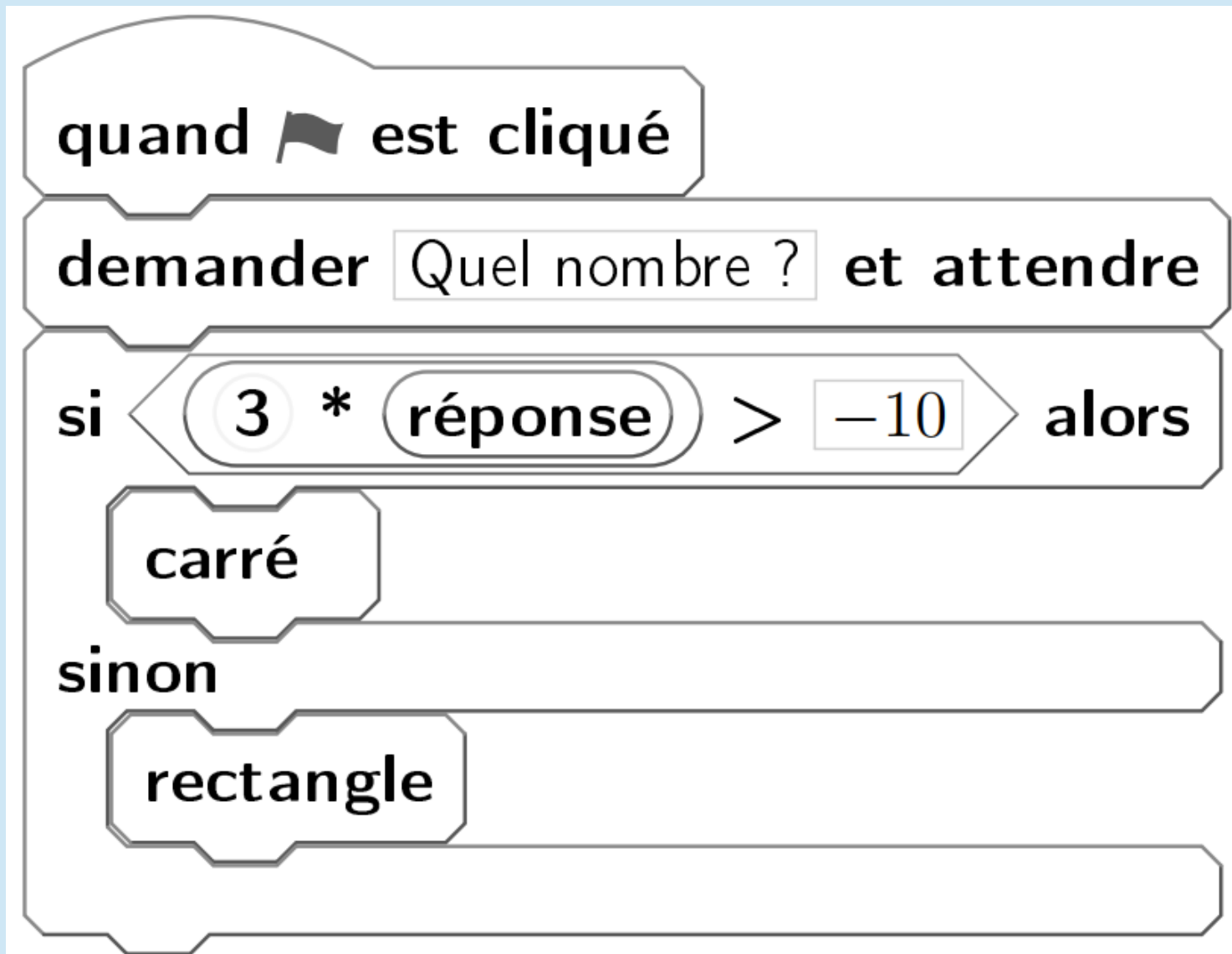
5 sinon

6 dire



Question n°13

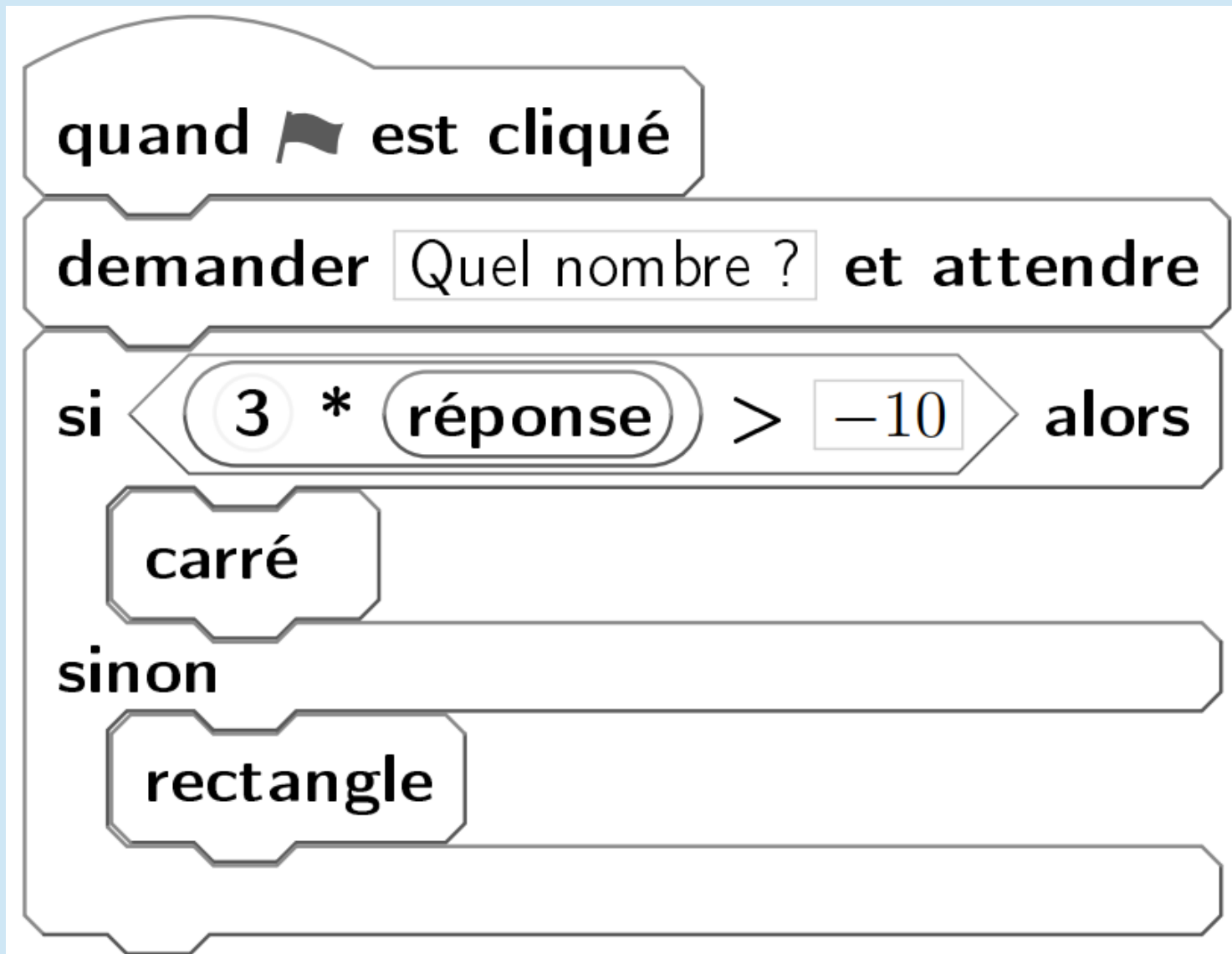
Quel quadrilatère sera tracé si l'utilisateur saisit -5 ?





Question n°14

Quel quadrilatère sera tracé si l'utilisateur saisit -2 ?





Question n°15

Voici un programme Scratch réalisant un des deux dessins ci-dessous. Quel dessin fera-t-il si l'utilisateur saisit -10 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

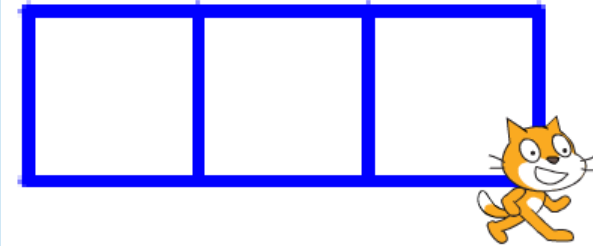
si $-4 * \text{réponse} = 3 * \text{réponse} + 70$ alors

dessin A

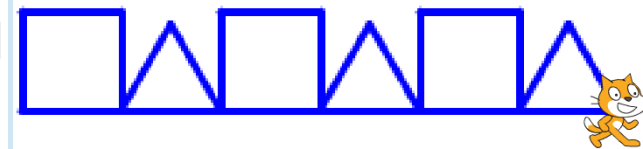
sinon

dessin B

Dessin A :



Dessin B :

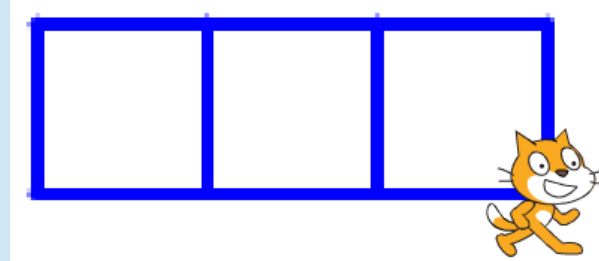




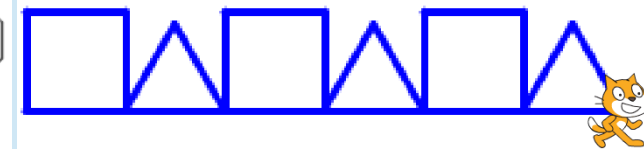
Question n°16

Voici un programme Scratch réalisant un des deux dessins ci-dessous. Quel dessin fera-t-il si l'utilisateur saisit 5 ?

Dessin A :



Dessin B :



quand  est cliqué

demander et attendre

si $-4 * \text{réponse} = 3 * \text{réponse} + 70$ alors

dessin A

sinon

dessin B



Question n°17

Voici un programme Scratch réalisant un des deux dessins ci-dessous. Quel dessin fera-t-il si l'utilisateur saisit -7 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

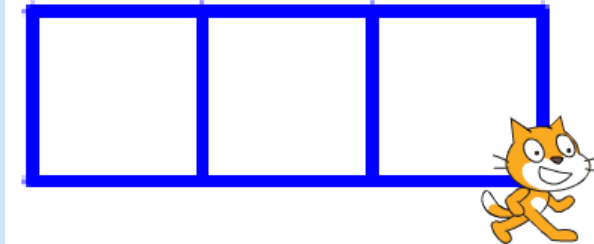
si $2 * \text{réponse} - 11 = 3$ alors

dessin A

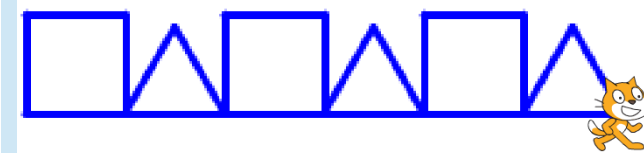
sinon

dessin B

Dessin A :



Dessin B :





Question n°18

Voici un programme Scratch réalisant un des deux dessins ci-dessous. Quel dessin fera-t-il si l'utilisateur saisit 7 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

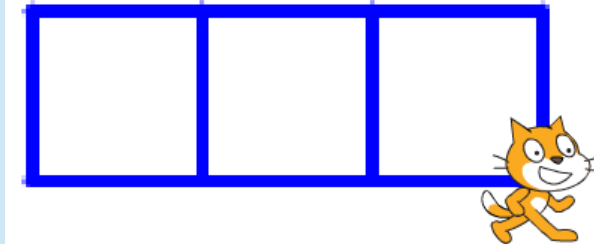
si $2 * \text{réponse} - 11 = 3$ alors

dessin A

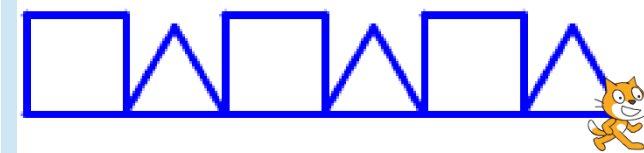
sinon

dessin B

Dessin A :



Dessin B :

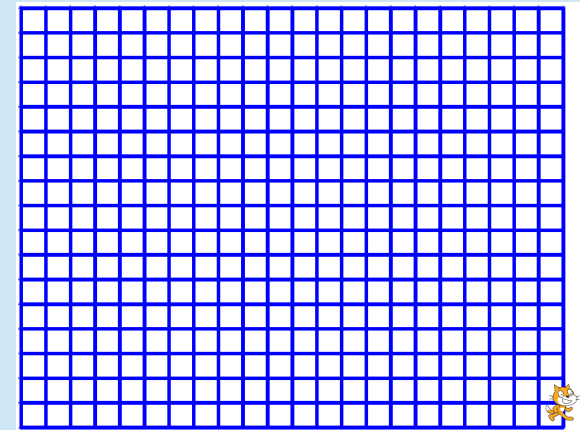




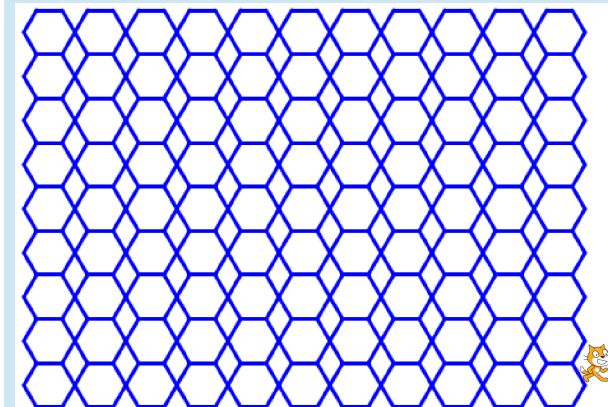
Question n°19

Voici un programme Scratch réalisant un des deux pavages ci-dessous. Quel dessin fera-t-il si l'utilisateur saisit -8 ?

pavage 1 :



pavage 2 :



quand  est cliqué

demander et attendre

si $3 * \text{réponse} + 25 = 1$ alors

pavage 1

sinon

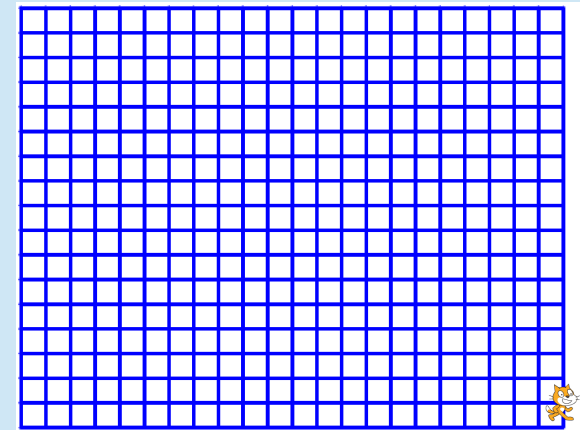
pavage 2



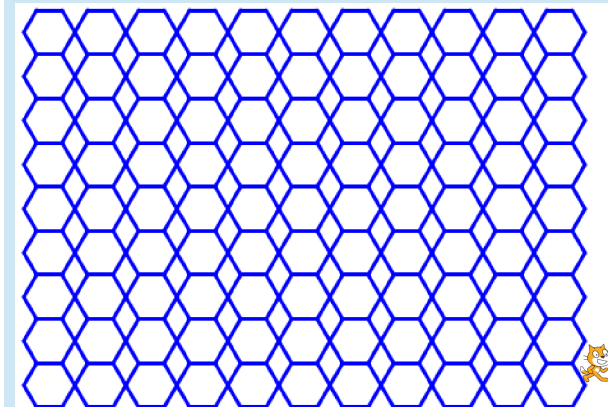
Question n°20

Voici un programme Scratch réalisant un des deux pavages ci-dessous. Quel dessin fera-t-il si l'utilisateur saisit 5 ?

pavage 1 :



pavage 2 :



quand  est cliqué

demander et attendre

si $3 * \text{réponse} + 25 = 1$ alors

pavage 1




sinon

pavage 2



Question n°21

Compléter les lignes 4 et 6 du programme par le mot qui convient.

```
1 quand  est cliqué
2 demander  et attendre
3 si  -10 *  >   alors
4   dire 
5 sinon
6   dire 
```



Question n°22

Compléter les lignes 6 et 8 du programme par le mot qui convient.

1 quand  est cliqué

2 demander et attendre

3 mettre à

4 demander et attendre

5 si + = alors

6 **dire**


7 **sinon**

8 **dire**



Question n°23

Compléter les lignes 6 et 8 du programme par le mot qui convient.

```
1 quand  est cliqué
2 demander [Votre premier nombre ?] et attendre
3 mettre a à réponse
4 demander [Votre deuxième nombre ?] et attendre
5 si (a * réponse) = 1 alors
6   dire [le premier nombre est l'..... du deuxième nombre.]
7 sinon
8   dire [le premier nombre n'est pas l'..... du deuxième nombre.]
```



Question n°24

Le programme scratch ci-dessous permet de tester une égalité. Quelle est cette égalité ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $2 * \text{réponse} + 9 = 5$ alors

dire

sinon

dire



Question n°25

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit le nombre 2 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $2 * \text{réponse} + 9 = 5$ alors

dire

sinon

dire



Question n°26

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit le nombre -2 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $2 * \text{réponse} + 9 = 5$ alors

dire


sinon

dire



Question n°27

Le programme scratch ci-dessous permet de tester une égalité. Quelle est cette égalité ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $(-3 * \text{réponse} + 22) = 10$ alors

dire

sinon

dire



Question n°28

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit le nombre 4 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $-3 * \text{réponse} + 22 = 10$ alors

dire

sinon

dire



Question n°29

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit le nombre -4 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $(-3 * \text{réponse} + 22) = 10$ alors

dire


sinon

dire



Question n°30

Le programme scratch ci-dessous permet de tester une égalité. Quelle est cette égalité ?

```
quand  est cliqué
demander Le nombre à tester ? et attendre
si (10 * réponse + 5) = 0 alors
  dire l'égalité est vraie
sinon
  dire l'égalité est fausse
```



Question n°31

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit le nombre -0,5 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $10 * \text{réponse} + 5 = 0$ alors

dire

sinon

dire



Question n°32

Que dira le lutin si l'utilisateur saisit le nombre -5 ?

quand  est cliqué

demander et attendre

si $10 * \text{réponse} + 5 = 0$ alors

dire

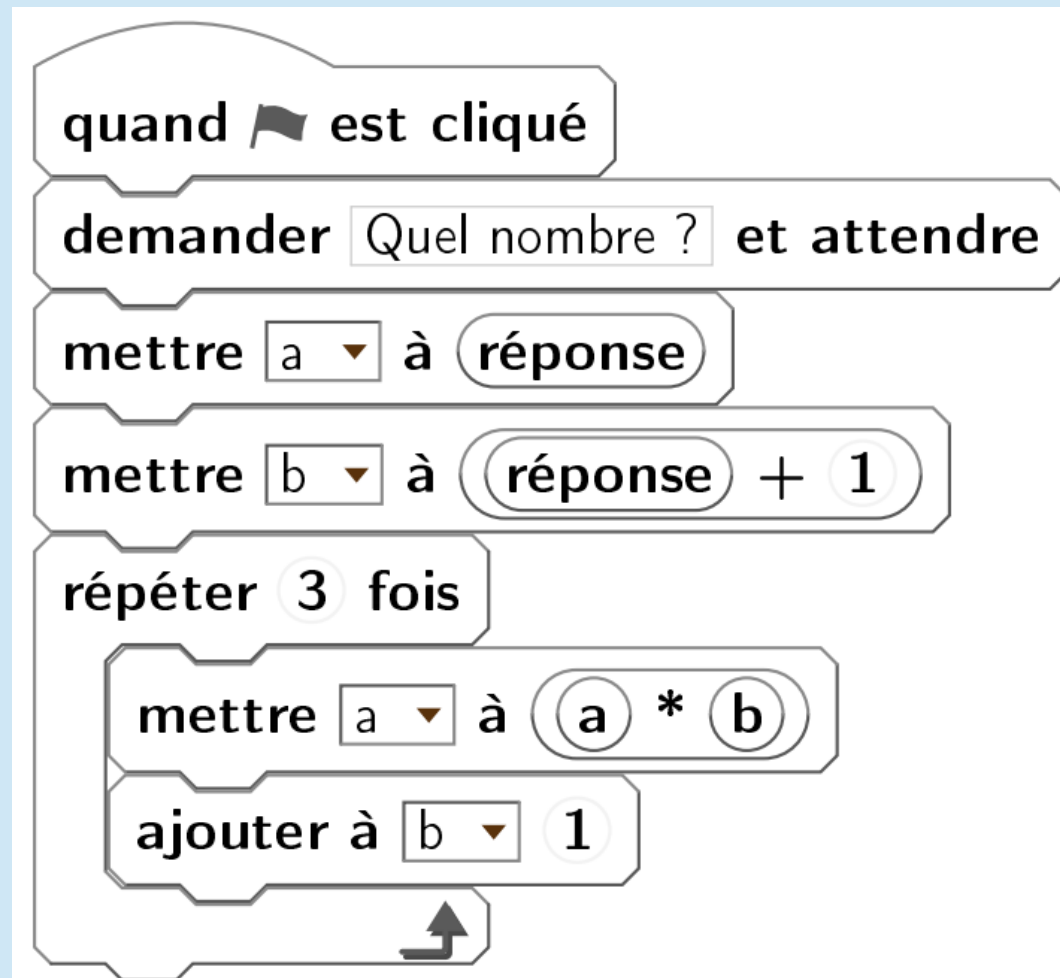
sinon

dire



Question n°33

Quelles sont les valeurs des variables a et b à la fin du programme si l'utilisateur saisit 0 ?





Question n°34

Quelles sont les valeurs des variables a et b à la fin du programme si l'utilisateur saisit 1 ?

