



On donne le programme ci-dessous où on considère 2 lutins. Pour chaque lutin, on a écrit un script correspondant à un programme de calcul différent.

Lutin 1	Numéro d'instruction
Quand  est cliqué	1
demande Saisir un nombre et attendre	2
mettre x à $\text{réponse} + 5$	3
mettre x à $x * 2$	4
mettre x à $x - \text{réponse}$	5
dire regroupe Le programme de calcul donne et x	6

Lutin 2
Quand je reçois nombre saisi
mettre x à $7 * \text{réponse}$
mettre x à $x - 8$
dire regroupe Le programme de calcul donne et x

- Vérifier que si on saisit 7 comme nombre, le lutin 1 affiche comme résultat 17 et le lutin 2 affiche 41.
- Quel résultat affiche le lutin 2 si on saisit le nombre -4 ?
- Si on appelle x le nombre saisi, écrire en fonction de x les expressions qui traduisent le programme de calcul du lutin 1, à chaque étape (instructions 3 à 5).
 - Montrer que cette expression peut s'écrire $x + 10$.
- Célia affirme que plusieurs instructions dans le script du lutin 1 peuvent être supprimées et remplacées par celle ci-contre. 
Indiquer, sur la copie, les numéros des instructions qui sont alors inutiles.
- Paul a saisi un nombre pour lequel les lutins 1 et 2 affichent le même résultat. Quel est ce nombre ?