

La figure ci-après est la copie d'écran d'un programme réalisé avec le logiciel Scratch .

- Montrer que si on choisit 2 comme nombre de départ, alors le programme renvoie -5 .
- Que renvoie le programme si on choisit au départ :
 - le nombre 5 ?
 - le nombre -4 ?
- Déterminer les nombres qu'il faut choisir au départ pour que le programme renvoie 0.

