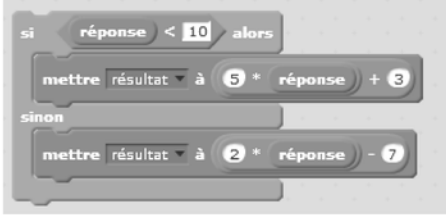


Complément de formation :

aide à la compréhension du programme fourni, écrit en Scratch, un langage de programmation par blocs.

L'exécution du programme est déclenchée par l'événement « l'utilisateur clique sur le drapeau ».		Question 1	Question 2
Attente de l'entrée d'un nombre par l'utilisateur. Avec le logiciel utilisé ici, ce nombre est automatiquement affecté à la variable réponse.		On entre 7	On entre 12,7
Instruction conditionnelle : le programme teste la valeur de la variable réponse, et selon le résultat du test, vrai ou faux, exécute les instructions qui suivent « alors » ou celles qui suivent « sinon ».		L'inégalité « $7 < 10$ » est vraie	L'inégalité « $12,7 < 10$ » est fausse
Exécution d'un calcul (décidé après le test précédent) dont le résultat est affecté à la variable résultat.		Le programme calcule $5 \times 7 + 3$	Le programme calcule $2 \times 12,7 - 7$
Affichage d'une phrase qui inclut la valeur de la variable résultat.		« Le nombre obtenu est 38 »	« Le nombre obtenu est 18,4 »

1) Résultat obtenu si l'on choisit d'entrer le nombre 7

Puisque $7 < 10$, on calcule $5 \times 7 + 3$, qui est égal à 38.

Le résultat est 38.

2) Résultat obtenu si l'on choisit d'entrer le nombre 12,7

Puisque $12,7 > 10$, on calcule $2 \times 12,7 - 7$, qui est égal à 18,4.

Le résultat est 18,4.

3) Résultat obtenu si l'on choisit d'entrer le nombre -6

Puisque $-6 < 10$, on calcule $5 \times (-6) + 3$, qui est égal à -27.

Le résultat est -27.