

3 - 6 : Un programme de calcul

Les questions 1 à 4 peuvent être enchaînées sans vérification. La réponse à la question 5 sera montrée pour vérification avant de passer au TP suivant.

1. Créer un programme, sous Scratch, permettant d'obtenir le résultat du programme de calcul suivant :

Choisir un nombre

Ajouter 1,5

Multiplier le résultat par 5,2

2. Tester ce programme en vérifiant qu'avec 5, on obtient 33,8.

3. Chercher des nombres qui donnent un nombre entier comme résultat.

4. Les tableurs (Calc, Excel...) permettent aussi d'effectuer ce genre de recherche. Effectuer la recherche précédente à l'aide d'un tableur comme ci-dessous. Vérifier que les résultats sont les mêmes qu'avec le logiciel Scratch.

	A	B	C
1	Nombre choisi	Résultat	
2	0	271,2	
3	1	277,2	
4	2	283,2	

5. Quelle est la particularité des nombres répondant à la question 3 ? Faire vérifier cette réponse avant de passer au TP suivant.