

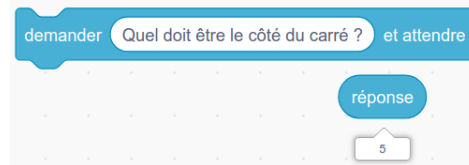
5-07 : initiation aux variables

Ouvrir le projet « [Carré variable](#) » et le remixer sous le nom « 5-07 ».

En informatique, une variable est comme une boîte qui peut contenir un nombre, un texte...

On va utiliser une variable dont le contenu est demandé à l'utilisateur au début du programme : dans les capteurs, l'instruction « demander ... et attendre » permet de demander quelque chose à l'utilisateur du programme et de mémoriser sa réponse dans la variable « réponse ». Cela va devenir plus clair par la suite.

Dans l'exemple ci-dessous, si l'utilisateur a saisi le nombre 5, la variable « réponse » contient le nombre 5 :



1. a. Tester d'abord le programme plusieurs fois en choisissant différentes réponses (50, 100, 200 par exemple) : on remarque que l'avancée du lutin varie en fonction de la réponse choisie.

b. Compléter le programme pour pouvoir dessiner un carré dont le côté est choisi par l'utilisateur.

c. Tester une dernière fois le programme précédent en choisissant 200 comme côté du carré. Celui-ci doit être entièrement visible.

2. a. On peut faire des opérations avec les variables quand elles contiennent un nombre. Créer et tester l'instruction suivante :



b. Modifier le programme précédent pour qu'il permette de dessiner un rectangle dont la largeur soit choisie par l'utilisateur et dont la longueur soit le double de la largeur choisie.

c. Tester le programme créé en choisissant 100 comme largeur du rectangle. Celui-ci doit être entièrement visible.