**Prolongement de la séance du vendredi 12 juin**

**Algorithmique**

**Niveau 4e**

**Exercice 1 :**

Programmer en Scratch un jeu similaire à celui de l’activité 1 présentée lors de la séance du 12 juin, mais en remplaçant l’addition par la soustraction, la multiplication ou la division (attention à ne pas diviser par zéro !)

**Exercice 2 :**

Lequel (ou lesquels) des programmes ci-dessous affiche(nt) la somme des entiers consécutifs de 1 à 10 ?

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**Exercice 3 :**

Complète le programme de droite pour qu’il trace le dessin ci-dessous.



Les côtés des 4 carrés mesurent 30, 40, 50 et 60 pixels.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Exercice 4 :**

En utilisant la description en français des deux étapes consécutives et les instructions à disposition, écrire en Scratch le programme de construction associé.



Exécuter le programme et vérifier que la figure affichée est :

|  |
| --- |
|  |