



# Carrés parfaits

<http://juliette.hernando.free.fr>



Le but de ce programme est d'afficher la liste des 100 premiers carrés parfaits.

## Nom des nouvelles variables

nature	nom	rôle
variable	nombre	Elle prendra la valeur de tous les nombres entiers de 1 à 100.
variable	carré parfait	Elle prendra la valeur du carré de tous les nombres entiers de 1 à 100.
variable	position	Elle permet de parcourir la liste « carrés parfaits ». Elle aura comme valeur initiale 0, puis on lui ajoutera 1 à chaque boucle.
liste	carrés parfaits	C'est la liste des 100 premiers carrés parfaits.

## Programme

Tu commenceras par mettre les variables à 0, puis tu fais une boucle qui permet en répétant 100 fois, le calcul des 100 premiers carrés.

Tu les placeras dans la liste « carrés parfaits » grâce à la variable « position » à chaque boucle.

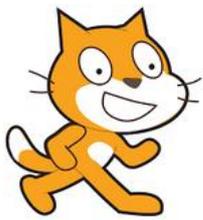
Quand on clique sur le drapeau vert, la liste des 100 premiers carrés parfaits s'affiche.

Pense à réinitialiser ta liste au début de ton programme (tu pourras faire un bloc).

## Pour aller plus loin...

Quand on clique sur le lutin celui-ci demande « Propose un nombre, je te dirai si c'est un carré parfait ! », et il vérifie si c'est bien un carré parfait.





## Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

<b>Créer une liste</b>		<b>Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une liste »</b>  <b>Donne un nom à liste.</b>  <b>De nouvelles briques apparaissent alors.</b>
<b>Insérer une valeur dans la liste</b>		<b>Aller dans « données » et choisir la brique « insérer ...en position.....de la liste... »</b>
	<b>Réinitialiser la liste</b>	
<b>Répéter jusqu'à ce que la liste soit vide.</b>		<b>Répéter jusqu'à ce que la longueur de la liste soit égale à 0.</b>
<b>Supprimer un élément de la liste.</b>		<b>Aller dans « données » et choisir la brique « supprimer l'élément 1 de la liste.</b>
<b>Créer un bloc et le nommer.</b>		<b>Aller dans « Ajouter bloc » et créer un nouveau bloc.</b>
<b>Insérer un bloc.</b>		<b>Aller dans « Ajouter bloc », choisir la brique correspondant au bloc créé et insère là dans ton programme.</b>
<b>Vérifier si un nombre est dans la liste.</b>		<b>Aller dans « données » et choisir la brique « .....» contient « ... » ?</b>