



Cette fiche peut être réalisée en classe sans ordinateur personnel.

Préliminaire mathématique

Nous voulons programmer le programme de calcul suivant :

- Choisis un nombre au hasard
- Ajoute 3
- Multiplie le résultat par 5

1. Imaginons que le joueur choisisse 2 comme nombre de départ. Calcule le résultat final.

.....

2. A quel calcul ce résultat correspond-t-il ? Tu effectueras les 4 calculs en ligne, en indiquant les priorités, puis tu entoureras le ou les calculs qui correspond(ent) au programme.

$2 + 3 \times 5 =$	$(2 + 3) \times 5 =$
$2 + (3 \times 5) =$	$(2 + 3 \times 5) =$

3. Si on fait un programme qui donne le résultat en partant du nombre donné par le joueur (contenu dans « réponse »), à quelle brique notre calcul correspond-t-il ?



Calcul en ligne / script

Remplis ce tableau qui fait la correspondance entre la brique que l'on peut trouver dans un script et le calcul en ligne que l'on veut programmer. Effectue les calculs en ligne en respectant les priorités :

Calcul en ligne	Script
$(2 + 3) \times 5 =$	

$(2 + 6) \times 7 =$	
$55 + 36 \times (3 + 7) =$	
$\frac{18}{2+7} =$	
$8 + (20 - 6) \times 2 =$	

Retrouve les programmes de calcul qui correspondent à ces deux scripts

Script	Programmes de calcul
	<ul style="list-style-type: none"> - Choisis un nombre - Ajoute-lui 15 - Soustrais 3 au résultat trouvé

Ecris la brique qui permet de calculer le programme de calcul

Programme de calcul	Brique
<ul style="list-style-type: none"> -Choisis un nombre -Multiplie-le par 2 -Ajoute 3 au résultat trouvé 	
<ul style="list-style-type: none"> -Choisis un nombre -Ajoute 10 -Multiplie par 7 le résultat trouvé 	
<ul style="list-style-type: none"> -Choisis un nombre -Ajoute 2 -Multiplie par 4 le résultat trouvé -Soustrais le nombre de départ 	