



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.

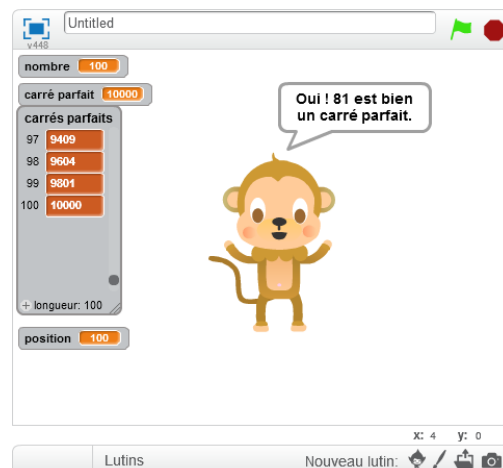
Tu les placeras dans la liste « carrés parfaits » grâce à la variable « position » à chaque boucle.

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...

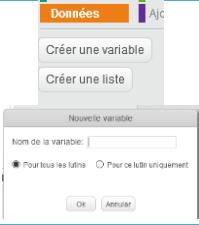

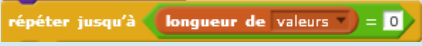




Quand on clique sur le lutin celui-ci demande « Propose un nombre, je te dirai si c'est un carré parfait ! », et il vérifie si c'est bien un carré parfait.





Aide logiciel

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

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