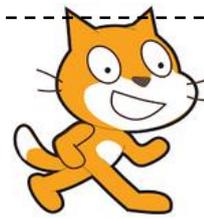




Critères de divisibilité : 2 et 5

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



Le but de cette fiche est de créer un programme qui permet de savoir si un nombre est divisible par 2 ou par 5.

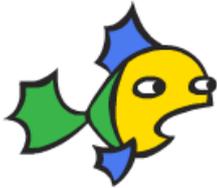
Contrainte pour cette fiche : Ne pas utiliser 

Tu vas donc devoir revoir tes critères de divisibilité ;-) et le lutin doit donner la justification au joueur.

Créer une liste qui enregistrera tous les chiffres du nombre

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Le lutin demande : « Choisis un nombre ayant au moins 2 chiffres ».
3. Crée une variable « nombre » et donne-lui la valeur de la réponse.
4. Crée une liste « chiffresdunombre » qui va contenir tous les chiffres du nombre donné par le joueur.
5. Réinitialise la liste.
6. Crée une variable « position » et mets-la à 0. Elle va servir à se positionner dans ta liste.
7. Répète « longueur du nombre » fois :
 - ajoute 1 à la variable position
 - insère la lettre (qui est en fait le chiffre) « position » de « nombre » en « position » de la liste « chiffresdunombre »

Ecris un nombre à au moins deux chiffres



Tester le nombre : est-il divisible par 5 ?

On veut maintenant tester si le nombre est divisible par 5.

Crée une condition qui permet de le tester (remarque : ta variable position est au dernier chiffre de ton nombre dans ton programme).
S'il est divisible par 5, le lutin doit dire : «le nombre ... est divisible par 5 car... ».

Sinon il doit dire : «le nombre ... n'est pas divisible par 5 car.... ».



diviseurs

chiffres	
1	2
2	3
3	5

longueur: 3

nombre: 235

position: 3

Le nombre 235 est divisible par 5 car son chiffre des unités est 5.

Tester le nombre : est-il divisible par 2 ?

De même teste si le nombre est divisible par 2 en utilisant les critères de divisibilité.



Aide logiciel

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

Créer une liste		Aller dans « données » et créer une liste.
Réinitialiser une liste		Aller dans « données » et choisir « supprimer l'élément tout de liste ».
Créer une variable		Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ». Entrer le nom de la variable, par exemple « nombre ». De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.
Créer une variable et lui donner la valeur de la réponse.		Choisir dans « Données », « mettre nombre à... » Clique dans « Capteurs » et insère la brique « réponse »
Demander une réponse		Aller dans « Capteurs », et choisir « demander...et attendre ».
Calculer la longueur d'une phrase.		Aller dans « opérateurs », choisir la brique « longueur de... » et insérer la variable « phrase ».
Créer une boucle qui va jusqu'à la fin de du mot.		Aller dans « Contrôle » et utilise la brique « répéter...fois ».
Ajouter 2 à la variable « positionliste »		Aller dans « données ». Ajouter 2 à la variable « positionliste ».
Insérer une lettre dans une position donnée de la liste.		Aller dans « Données » et dans la liste voulue choisie la brique « insérer... ». On va dans « opérateurs » et on prend « lettre...de... ». On prend la lettre « positionmot » de « mot ». en « positionliste ».
Tester si le dernier chiffre est 0 ou 5.		Aller dans capteurs, choisir le capteur « ou » puis insérer « = ». On teste si l'élément « position » de la liste « chiffres » est égal à 0 ou à 5.