



# Programmes de calcul (1)

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



Avant de faire cette fiche, assure-toi d'avoir bien compris celle-ci :



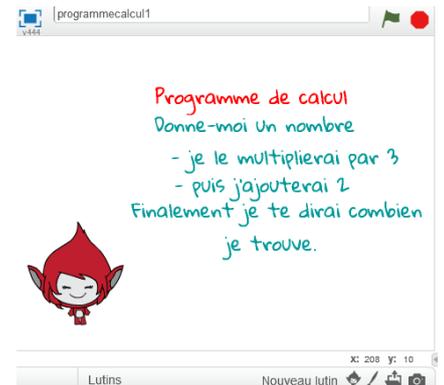
## Premier programme

On veut que le lutin nous donne le résultat du programme de calcul suivant quand le joueur choisit le nombre de départ :

1. On choisit un nombre.
  2. On le multiplie par 3.
  3. On ajoute 2 au résultat.
1. Crée un arrière-plan dans lequel tu écriras le programme de calcul.

Reviens sur le script du lutin :

2. Le programme démarre quand on clique sur le drapeau vert.
3. Le lutin demande au joueur le nombre de départ.
4. Il affiche ensuite le résultat du programme.



Toujours avec la même méthode, programme les programmes de calcul suivants :

## Deuxième programme

Ecris un script qui permet de réaliser ce programme de calcul suivant :

- Choisis un nombre au hasard (le joueur choisira)
- Ajoute 3
- Multiplie le résultat par 5

## Troisième programme

Ecris un script qui permet de réaliser ce programme de calcul suivant :

- Choisis un nombre.
- Multiplie-le par 5.
- Ajoute 6 au résultat.
- Multiplier le tout par 3.
- Ajoute 9 au résultat.



## Aide logiciel

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

Trouver le résultat du premier programme

réponse

réponse \* 3

+

La valeur saisie par le joueur est enregistrée dans la variable « réponse » que tu trouveras dans les capteurs. Dans le premier calcul, le nombre est multiplié par 3. Choisis dans « opérateurs » la brique « ...\*... » qui donne le résultat de la multiplication et assemble. Enfin, on ajoute deux au résultat. Choisis la brique qui permet d'additionner dans les « opérateurs » et calcule le résultat souhaité.