

1. Montrer que si on choisit 2 comme nombre de départ, alors le programme renvoie -5.
2. Que renvoie le programme si on choisit au départ :
  - a. le nombre 5?
  - b. le nombre -4?
3. Déterminer les nombres qu'il faut choisir au départ pour que le programme renvoie 0.

```
quand est cliqué
  cacher la variable x
  cacher la variable y
  demander Choisis un nombre et attendre
  mettre x à réponse
  mettre y à x * x - 9
  dire En choisissant pendant 1 seconde
  dire réponse pendant 1 seconde
  dire On obtient pendant 1 seconde
  dire y
```

The image shows a Scratch script for solving a quadratic equation. It starts with a 'when clicked' event, followed by hiding variables 'x' and 'y'. A 'ask' block prompts the user to 'Choisis un nombre' (Choose a number) and waits for a response. The response is stored in 'x'. Then, 'y' is set to the value of  $x^2 - 9$ . The script then displays three lines of text: 'En choisissant', 'réponse', and 'On obtient', each for 1 second. Finally, it displays the value of 'y'.