

Exercice 2

Quelle est la valeur de la variable **nombre** à l'issue de ces deux programmes ?

Programme 1

```

quand flag verte pressée
mettre nombre à 0
mettre i à 1
répéter 10 fois
    ajouter à nombre i
    
```

Programme 2

```

quand flag verte pressée
mettre nombre à 0
mettre i à 1
répéter 10 fois
    ajouter à nombre i
    ajouter à i 1
    
```

Exercice 3

Quel tracé obtient-on avec ce programme ?

Quelle est l'abscisse du lutin ball une fois le programme exécuté ?

```

quand flag verte pressée
aller à x: -200 y: 0
effacer tout
mettre pas à 50
répéter 5 fois
    stylo en position d'écriture
    avancer de pas
    relever le stylo
    avancer de 25
    
```

