

Exercice 1

The image shows the Scratch 'Données' (Data) panel on the left with a variable named 'nombre' (number) created. On the right, a script block is attached to the 'quand flag verte cliquée' (when green flag clicked) event. The script contains three blocks: 'mettre nombre à 10' (set number to 10), 'ajouter à nombre 1' (add 1 to number), and 'dire 2 * nombre pendant 2 secondes' (say 2 * number for 2 seconds).

Exercice 2

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

Two Scratch programs are shown side-by-side.
Programme 1: Starts with 'quand flag verte cliquée', followed by 'mettre nombre à 0', 'mettre i à 1', and a 'répéter 10 fois' loop containing 'ajouter à nombre i'.
Programme 2: Starts with 'quand flag verte cliquée', followed by 'mettre nombre à 0', 'mettre i à 1', and a 'répéter 10 fois' loop containing two blocks: 'ajouter à nombre i' and '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 pressé
  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
```

