

• Avec le logiciel Scratch, on peut créer les variables à partir du menu . On commence par choisir le nom de ces variables (voir ci-contre).

• Dès que la variable est créée, plusieurs actions sont disponibles :



Exemple

Ce programme permet de faire calculer le carré d'un nombre saisi par l'utilisateur quand il appuie sur .



Entre ce programme dans Scratch et exécute-le afin de vérifier qu'il produit bien le résultat attendu.

1) Des largeurs et des aires Niveau 1

1. Écrire un programme qui demande à l'utilisateur la mesure du côté d'un carré, puis les stocke dans une variable « COTE ».
2. Calculer le périmètre et l'aire de ce carré défini par l'utilisateur et stocker ces valeurs dans deux variables « PERIMETRE » et « AIRE ».
3. Faire dire au lutin quel est le périmètre du carré, puis quelle est l'aire du carré.
4. Modifier le programme pour que le lutin demande à l'utilisateur le rayon d'un disque et qu'il en donne ensuite la longueur et l'aire.



2) Un nombre programmé Niveau 2

Voici un programme de calcul :

- | | | |
|----------------------|------------------------------|---------------------------------|
| 1. Choisir un nombre | 2. Ajouter 4 à ce nombre | 3. Multiplier le résultat par 5 |
| 4. Soustraire 8 | 5. Diviser le résultat par 2 | 6. Afficher le résultat |

Écrire un programme dans lequel le lutin demande à l'utilisateur le nombre de départ et donne successivement chaque résultat intermédiaire, puis le résultat final.

