

Activité rapide code 1

Question 1



On veut que ce script trace un triangle.

Quelle brique faut-il ajouter à la fin ?

Activité rapide code 1

Question 1



On veut que ce script trace un triangle.

Quelle brique faut-il ajouter à la fin ?

Question 2



Robert a écrit ce script pour sa classe et Laurent l'utilise.

Quelle brique Robert aurait-il dû placer dans la case vide pour que le lutin dise « Bonjour Laurent » ?

- a) Laurent b) réponse
c) Robert d) Laurent

Question 2

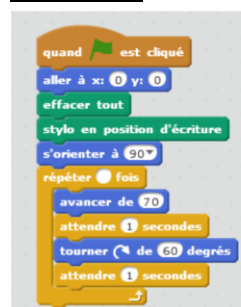


Robert a écrit ce script pour sa classe et Laurent l'utilise.

Quelle brique Robert aurait-il dû placer dans la case vide pour que le lutin dise « Bonjour Laurent » ?

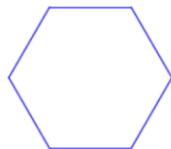
- a) Laurent b) réponse
c) Robert d) Laurent

Question 3



On veut que ce script trace la figure ci-dessous.

Que faut-il écrire dans la case vide ?

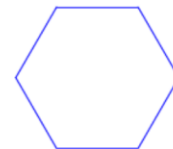


Question 3

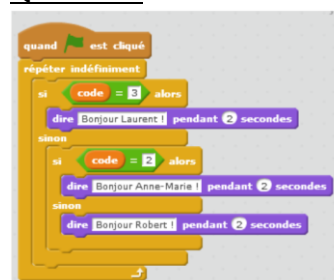


On veut que ce script trace la figure ci-dessous.

Que faut-il écrire dans la case vide ?



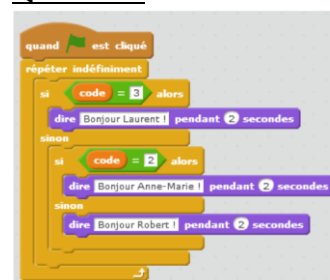
Question 4



On exécute ce script.

Que se passe-t-il si on affecte à la variable « code » la valeur 12 ?

Question 4



On exécute ce script.

Que se passe-t-il si on affecte à la variable « code » la valeur 12 ?

Question 5



Robert exécute ce script plusieurs fois. Au bout d'un moment le lutin ne demande plus de proposer un nombre quand on clique sur le drapeau vert.

Quelle brique manque au début du script ?

- a) mettre code pin à 0 b) aller à x: 0 y: 0
c) effacer tout d) mettre nb essai à 0

Question 5



Robert exécute ce script plusieurs fois. Au bout d'un moment le lutin ne demande plus de proposer un nombre quand on clique sur le drapeau vert.

Quelle brique manque au début du script ?

- a) mettre code pin à 0 b) aller à x: 0 y: 0
c) effacer tout d) mettre nb essai à 0