

Variables

1

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. -9

C. x

D. y



2

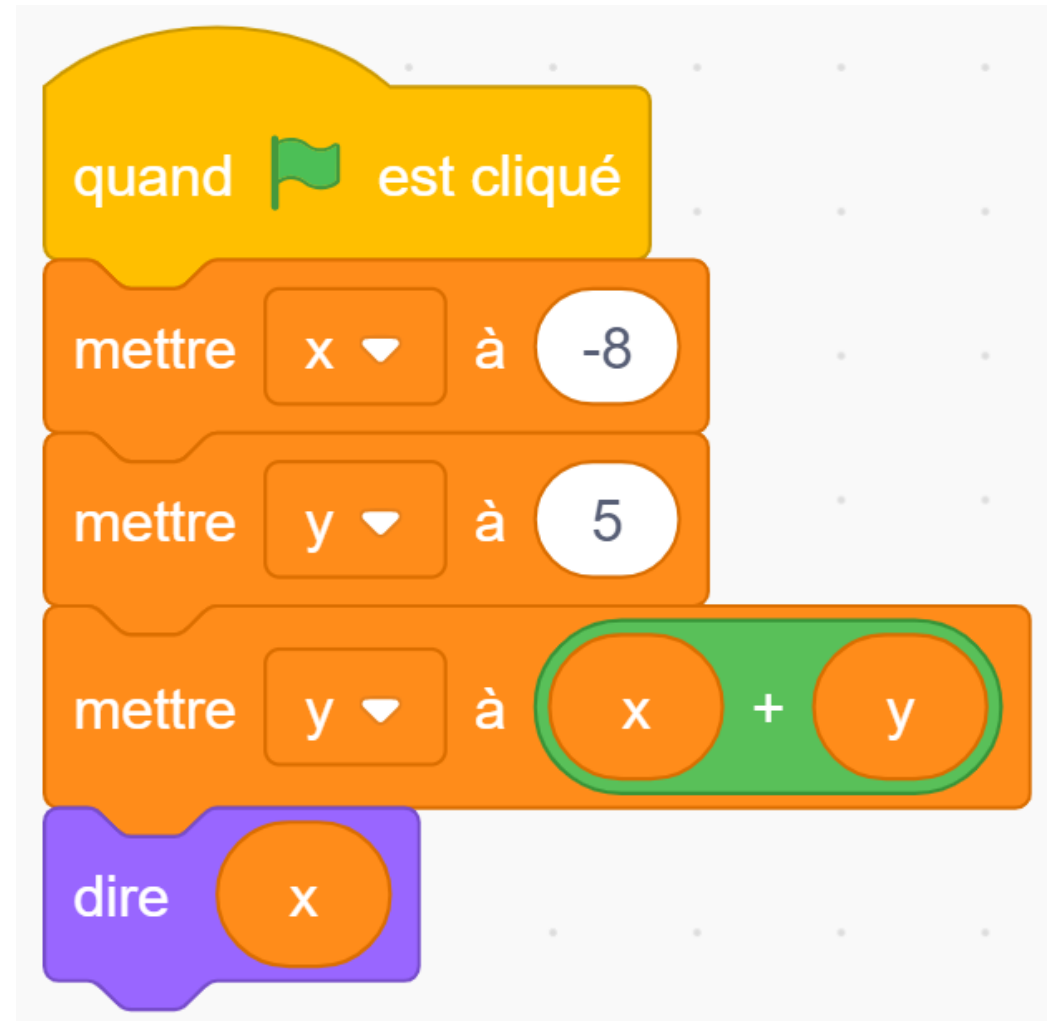
Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -3

B. -8

C. 5

D. x



3

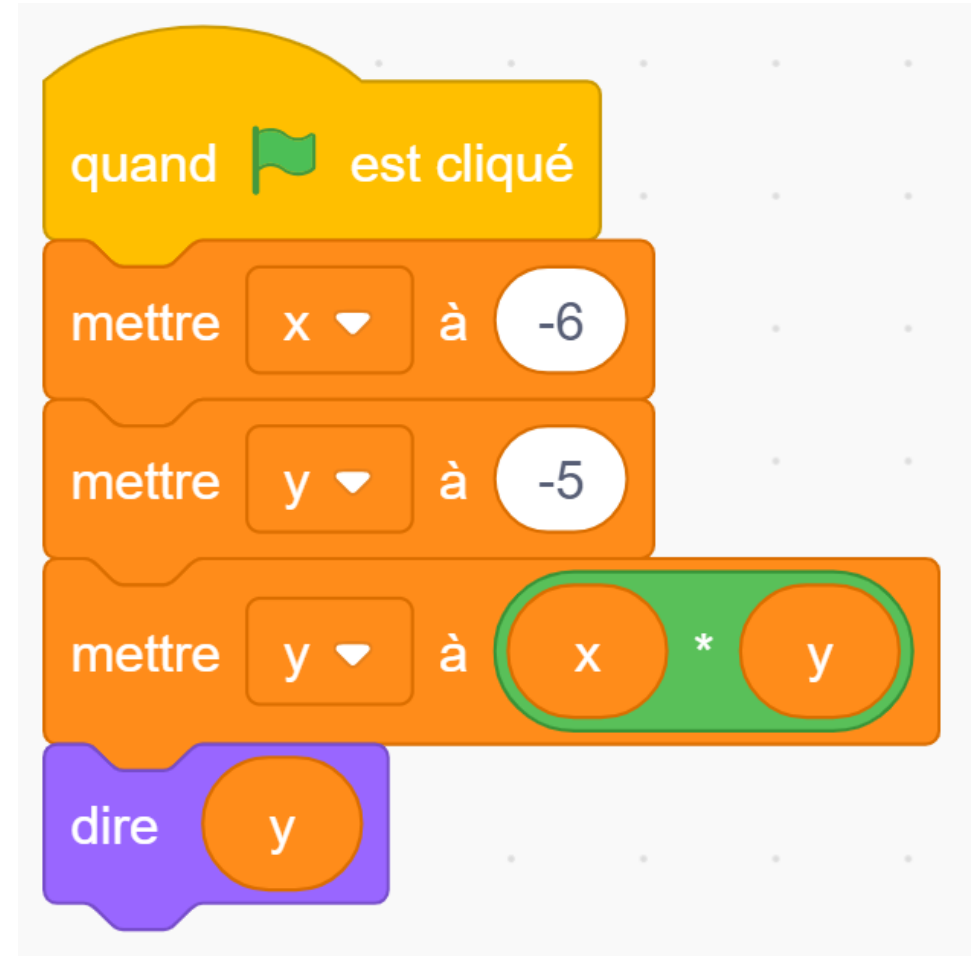
Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -11

B. -5

C. 30

D. y



4

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 0

B. 1

C. 5

D. x



5

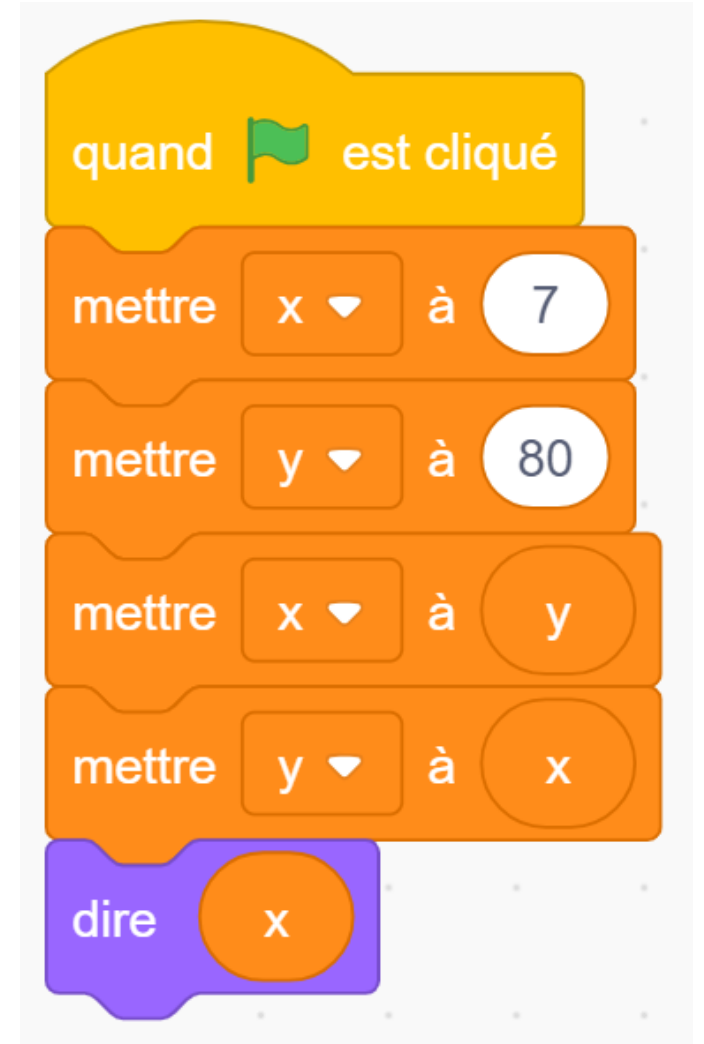
Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. x

B. y

C. 7

D. 80



6

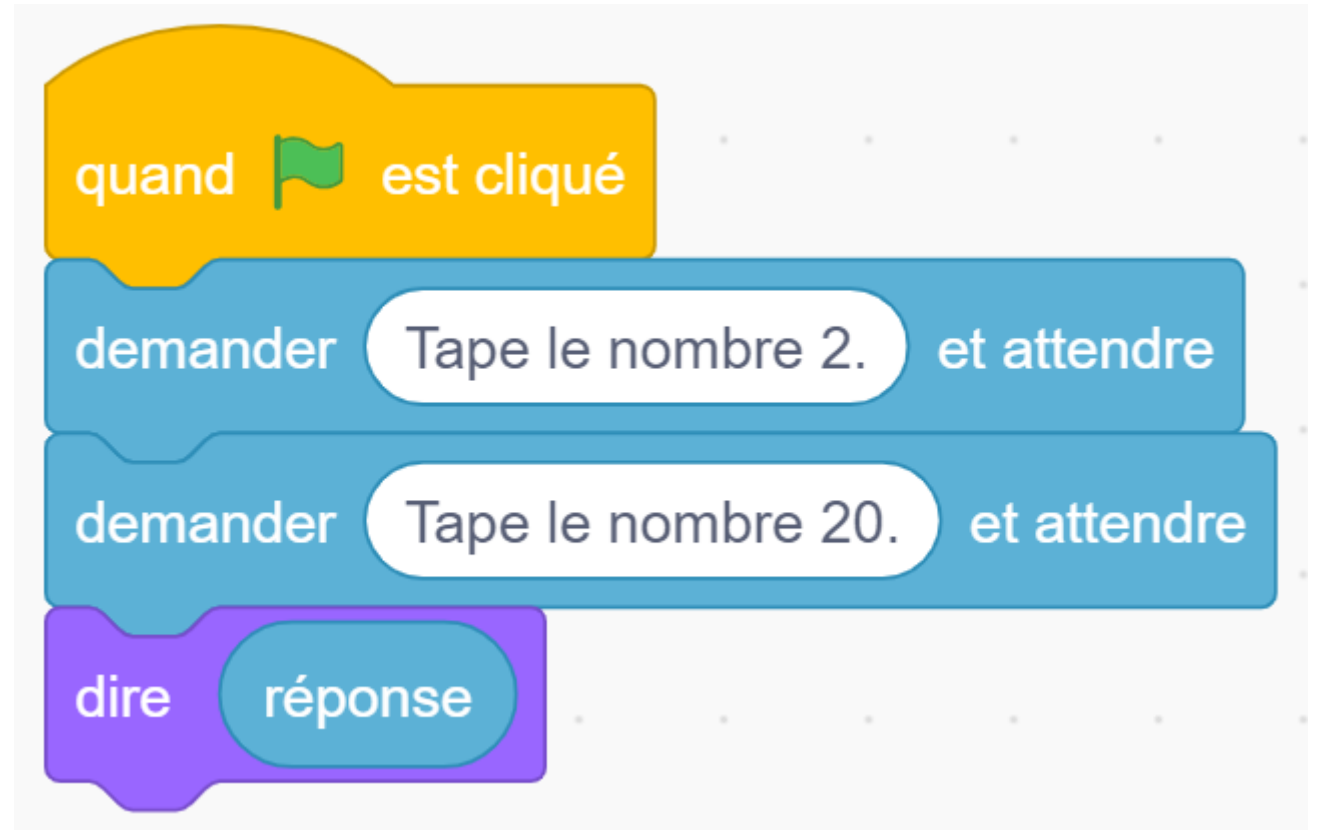
Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 2

B. 20

C. réponse

D. 22



7

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 20

B. 40

C. 60

D. 100

The image shows a Scratch script for drawing a square. The script is divided into two parts. The first part starts with a 'when green flag is clicked' event block. It then sets the 'side' variable to 100. A loop block repeats 3 times, containing a 'define square' block, a 'set side to side - 20' block, and a 'say side' block. The second part of the script starts with a 'define square' block, sets the pen to 'writing position', and a loop block that repeats 4 times, containing 'advance side steps' and 'turn 90 degrees' blocks. Finally, it lifts the pen.

```
graph TD
    A[quand est cliqué] --> B[mettre côté à 100]
    B --> C[répéter 3 fois]
    C --> D[carré]
    D --> E[mettre côté à côté - 20]
    E --> F[dire côté]
    G[définir carré] --> H[stylo en position d'écriture]
    H --> I[répéter 4 fois]
    I --> J[avancer de côté pas]
    J --> K[tourner de 90 degrés]
    K --> L[relever le stylo]
```


8

Que dit le lutin lorsque l'utilisateur choisit le nombre 5 ?

A. résultat

B. 5

C. 9

D. 25

```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[demander Choisis un nombre. et attendre]; B --> C[mettre résultat à réponse]; C --> D[mettre résultat à résultat - 2]; D --> E[mettre résultat à résultat * résultat]; E --> F[dire résultat];
```

The image shows a Scratch script with the following blocks:

- quand est cliqué
- demander Choisis un nombre. et attendre
- mettre résultat à réponse
- mettre résultat à résultat - 2
- mettre résultat à résultat * résultat
- dire résultat

9

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. 12

C. 14

D. 24

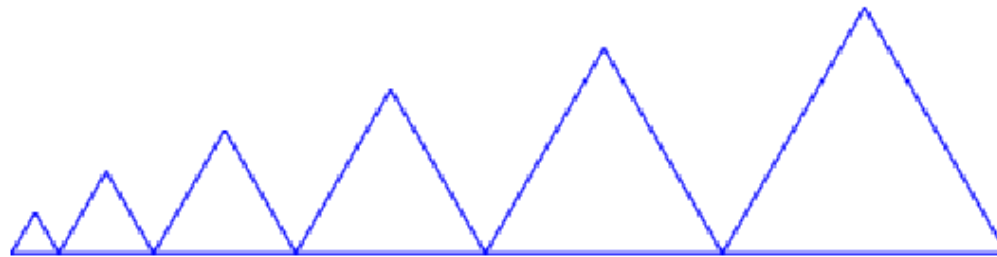


```
quand [drapeau] est cliqué
demander [Tape le nombre 5.] et attendre
mettre [x] à [réponse]
demander [Tape le nombre 2.] et attendre
mettre [y] à [réponse]
mettre [x] à [2 * x]
mettre [z] à [x + y]
mettre [z] à [y * z]
dire [z]
```

The image shows a Scratch script for a sprite. It starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a blue 'ask and wait' block with the text 'Tape le nombre 5.'. An orange 'set' block sets the variable 'x' to the 'response' input. Another blue 'ask and wait' block asks 'Tape le nombre 2.'. This is followed by an orange 'set' block for variable 'y' to 'response'. Then, an orange 'set' block for 'x' is set to '2 * x'. Next, an orange 'set' block for 'z' is set to 'x + y'. Then, another orange 'set' block for 'z' is set to 'y * z'. Finally, a purple 'say' block says the value of 'z'.

10

Quel script permet d'obtenir ce dessin ?



```
définir triangle equilatéral
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de côté pas
  tourner de 120 degrés
relever le stylo
```

A.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  mettre côté à côté + 20
  avancer de côté pas
```

B.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
  mettre côté à côté + 20
```

C.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
mettre côté à côté + 20
```

Correction

1

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. -9

C. x

D. y



2

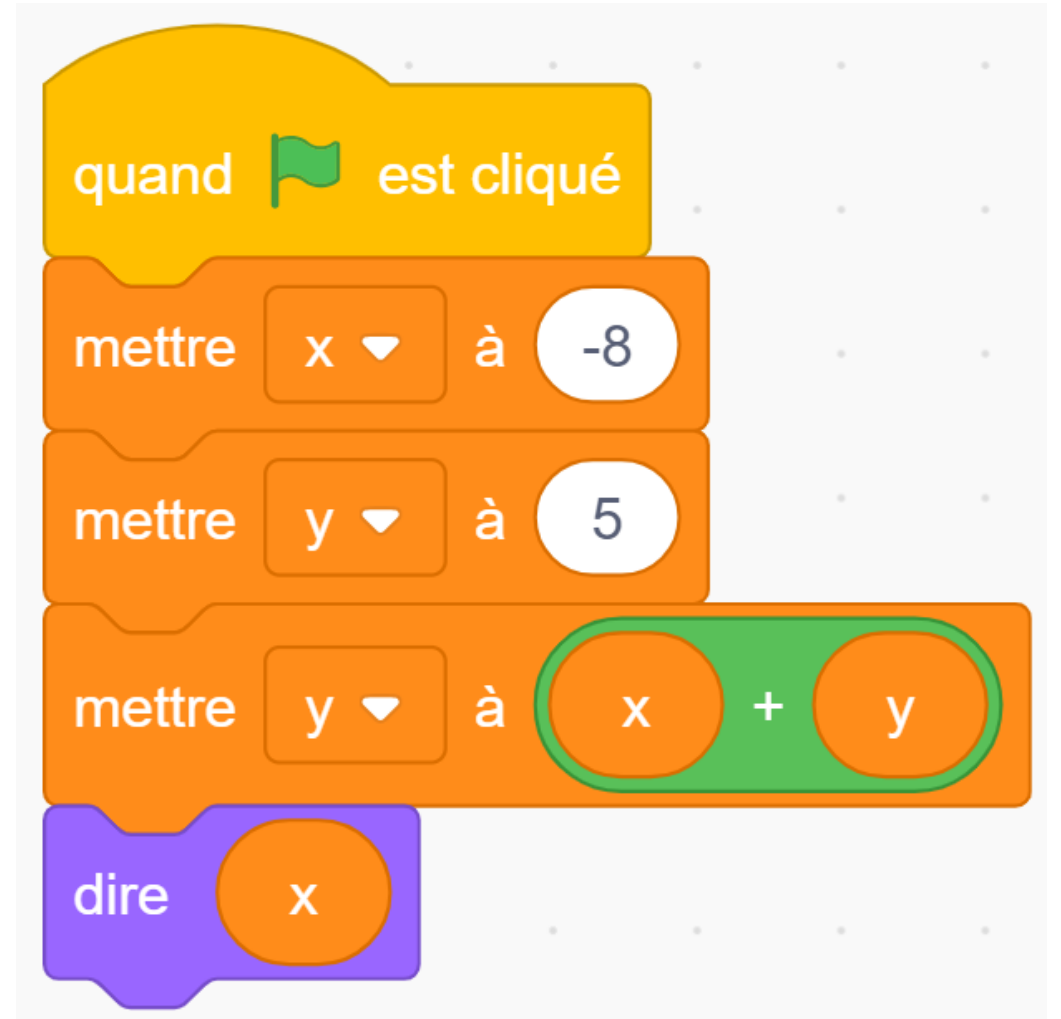
Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -3

B. -8

C. 5

D. x



3

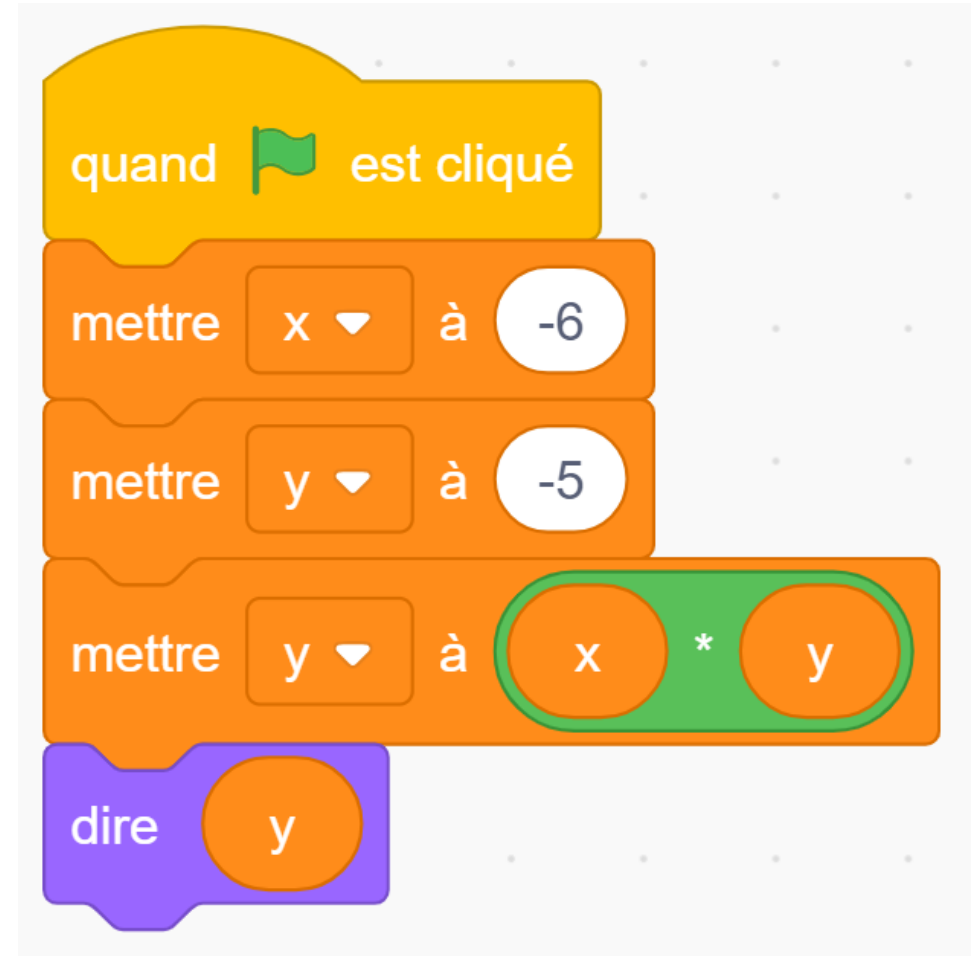
Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -11

B. -5

C. 30

D. y



4

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 0

B. 1

C. 5

D. x



5

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. x

B. y

C. 7

D. 80



6

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 2

B. 20

C. réponse

D. 22



7

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 20

B. 40

C. 60

D. 100

The image shows a Scratch script for drawing a square. The script is divided into two columns. The left column starts with a yellow 'when green flag is clicked' block, followed by an orange 'set side to 100' block. A yellow 'repeat 3 times' loop contains a pink 'square' block and an orange 'set side to side - 20' block. Below the loop is a purple 'say side' block. The right column starts with a pink 'define square' block, followed by a green 'pen down' block. A yellow 'repeat 4 times' loop contains a blue 'move side pixels' block and a blue 'turn 90 degrees' block. Below the loop is a green 'pen up' block.

8

Que dit le lutin lorsque l'utilisateur choisit le nombre 5 ?

A. résultat

B. 5

C. 9

D. 25

```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[demander Choisis un nombre. et attendre]; B --> C[mettre résultat à réponse]; C --> D[mettre résultat à résultat - 2]; D --> E[mettre résultat à résultat * résultat]; E --> F[dire résultat];
```

The image shows a Scratch script with the following blocks:

- quand est cliqué
- demander Choisis un nombre. et attendre
- mettre résultat à réponse
- mettre résultat à résultat - 2
- mettre résultat à résultat * résultat
- dire résultat

9

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. 12

C. 14

D. 24

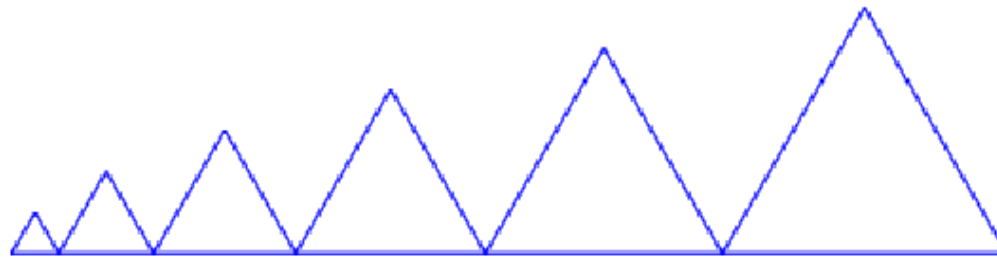


```
quand [drapeau] est cliqué
  demander [Tape le nombre 5.] et attendre
  mettre [x] à [réponse]
  demander [Tape le nombre 2.] et attendre
  mettre [y] à [réponse]
  mettre [x] à [2 * x]
  mettre [z] à [x + y]
  mettre [z] à [y * z]
  dire [z]
```

The image shows a Scratch script for a sprite. It starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a blue 'ask and wait' block with the text 'Tape le nombre 5.'. An orange 'set' block sets the variable 'x' to the 'response' input. Another blue 'ask and wait' block asks 'Tape le nombre 2.'. This is followed by an orange 'set' block for variable 'y' to 'response'. Then, an orange 'set' block for 'x' is set to '2 * x'. Next, an orange 'set' block for 'z' is set to 'x + y'. Then, another orange 'set' block for 'z' is set to 'y * z'. Finally, a purple 'say' block says 'z'.

10

Quel script permet d'obtenir ce dessin ?



```
définir triangle equilatéral
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de côté pas
  tourner de 120 degrés
relever le stylo
```

A.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  mettre côté à côté + 20
  avancer de côté pas
```

B.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
  mettre côté à côté + 20
```

C.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
mettre côté à côté + 20
```



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

