

Mission n° 14 : Scratch

1) Vous devez créer un programme qui précise à l'utilisateur si un triangle donné est rectangle en utilisant la réciproque ou la contraposée du théorème de Pythagore.

Variables : Vous devez créer trois variables « Plus grande longueur », « longueur 1 », « longueur 2 ».

Aide : Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.



2) Faites vérifier votre travail par un professeur.

3) Tester si les longueurs saisies sont négatives, si c'est le cas, redemander le nombre.

4) Faites vérifier votre travail par un professeur.

5) Modifier votre programme afin qu'il demande « longueur 3 » au lieu de « Plus grande longueur » et faites en sorte que cela fonctionne toujours. (Détection de la plus grande longueur parmi les valeurs saisies.)

6) Faites vérifier votre travail par un professeur.