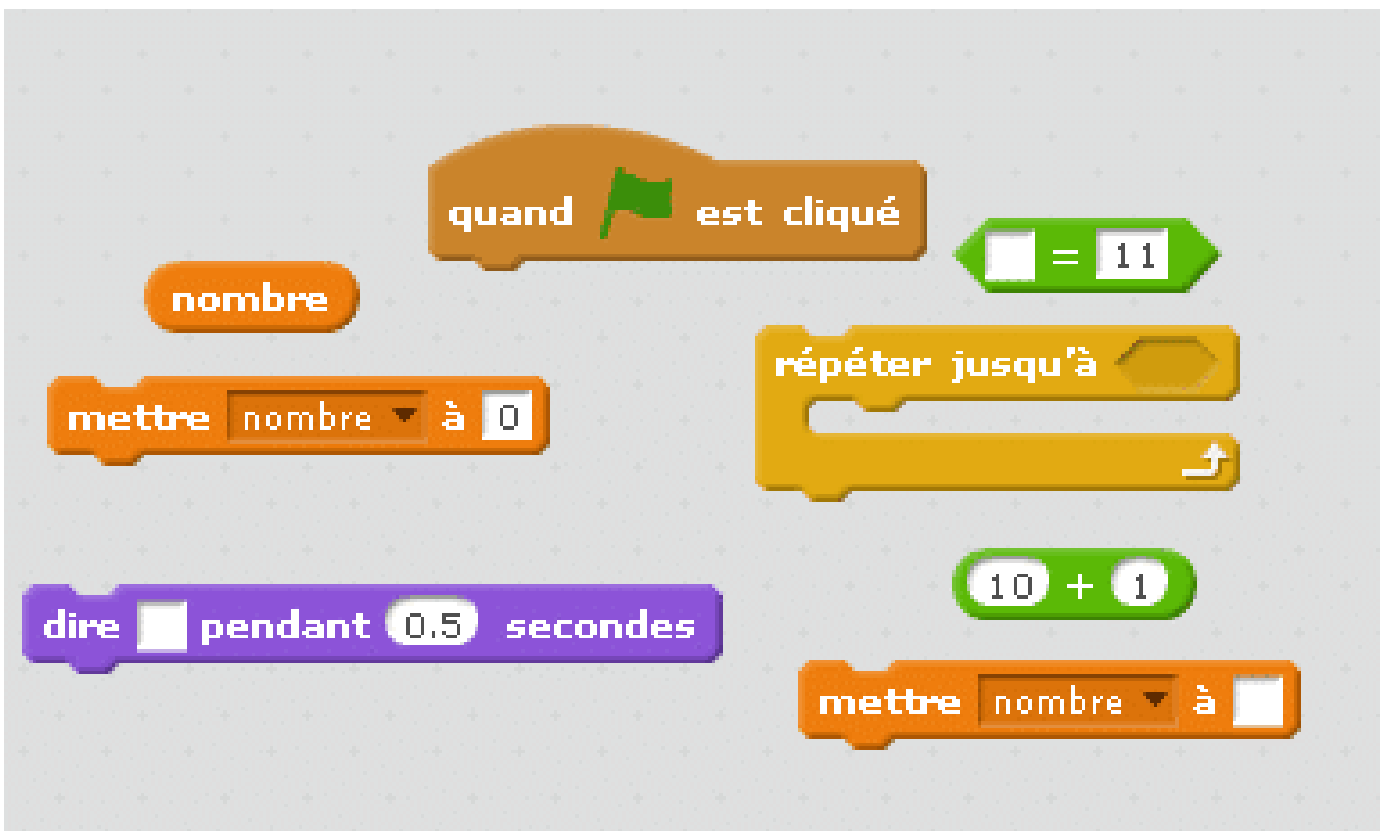


Mission n° 3 : Scratch

- 1) Créer un programme pour que le lutin compte tout seul de 0 jusqu'à 10 :
 - a) Crée une variable et appelle-la « nombre ».
 - b) Mets nombre à 0.
 - c) Répéter jusqu'à ce que nombre=11 :
 - d) dire « nombre » pendant 0.5 secondes
 - e) ajouter 1 à nombre.

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



- 2) Faites vérifier votre travail par un professeur.
- 3) Modifier votre programme pour que le lutin dise tous les entiers pairs de 0 à 20.
- 4) Faites vérifier votre travail par un professeur.