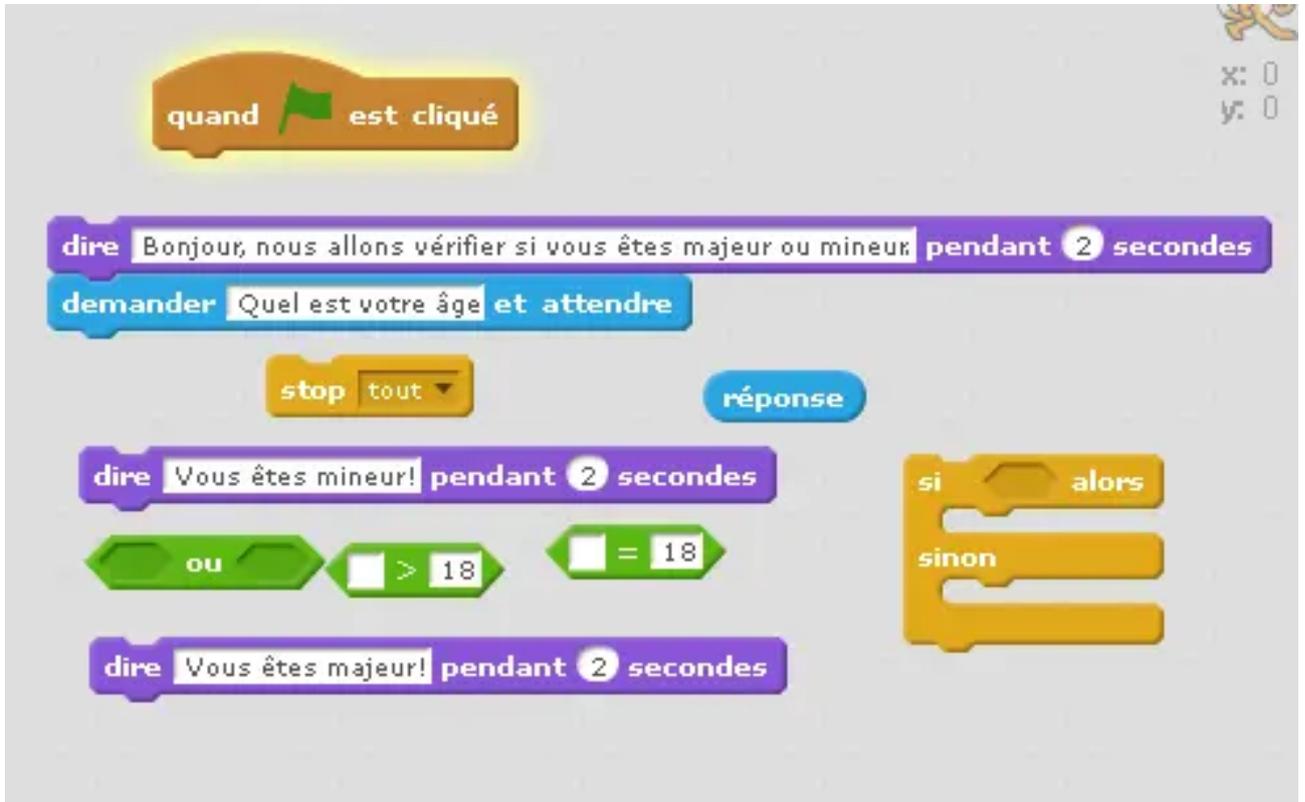


Mission n° 5 : Scratch

- 1) Vous devez créer un programme qui précise à l'utilisateur s'il est mineur ou majeur.
Aide : Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.



- 2) Voici un programme scratch :



À la fin de votre cahier d'exercice, dites dans quelle variable se trouve le nombre donné par l'utilisateur à la fin du script.

- 3) Voici un autre programme scratch :



À la fin de votre cahier d'exercice, sachant que l'utilisateur donne 7 comme « nombre au hasard », dites quel est le nombre se trouvant dans la variable « réponse » et quel est le nombre se trouvant dans la variable « ma variable » à la fin du script.

- 4) Faites vérifier votre travail par un professeur.