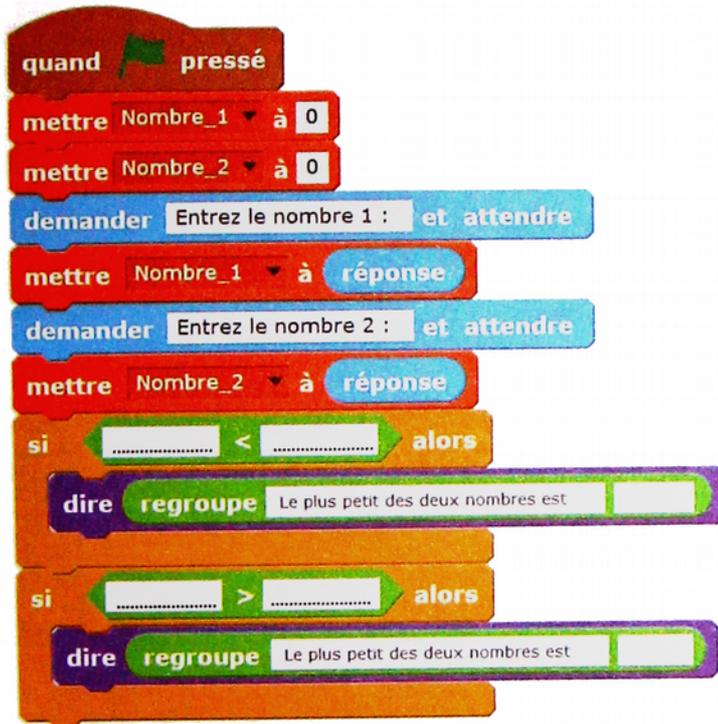


## SCRATCH : « si... alors... » / « si... alors... sinon »

**Situation 1 :** Utiliser deux blocs « si... alors... » pour comparer deux nombres



### Analyse de l'algorithme

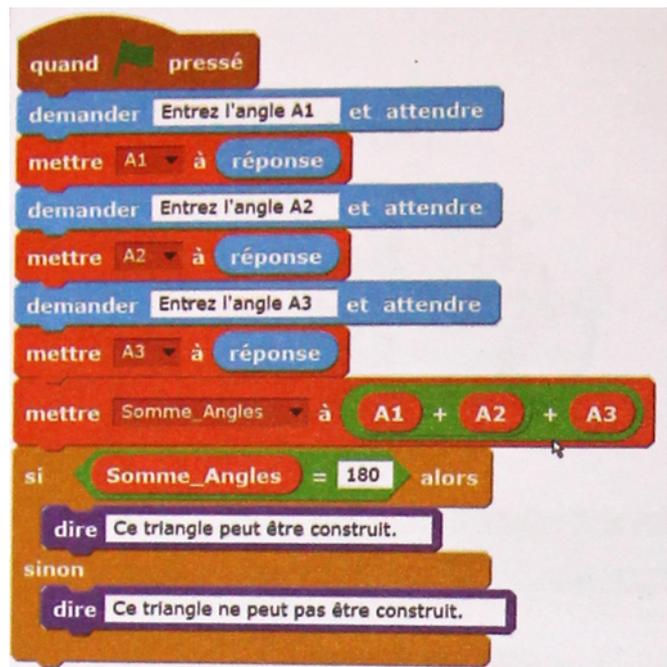
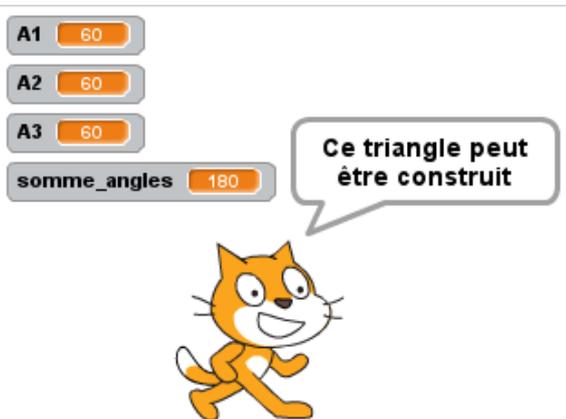
1) Dans l'algorithme ci-contre, 6 cases sont manquantes. Recopier sur votre feuille ces deux blocs en complétant les cases vides.

2) Que se passe-t-il si l'utilisateur écrit deux nombres égaux ?

→ recopie l'algorithme, teste-le pour plusieurs nombres et appelle le professeur.

**Situation 2 :** Somme des angles

Nous allons maintenant faire un programme qui consiste à vérifier si un triangle peut être construit ou non en vérifiant si la somme de ses angles fait  $180^\circ$  ou non.



### Analyse de l'algorithme

- 1) Quelle est la nature de « A1 » ? (choisir le bon mot : instruction, variable, expression).
- 2) Quelle ligne permet d'affecter sa valeur à A1 ?
- 3) Quelle est la nature du bloc « si... alors...sinon » ? (choisir : un bloc de contrôle, un bloc de calcul, un bloc d'évènements).
- 4) Quelle est la valeur de Somme\_Angles si A1=40 ; A2=70 et A3=70 ? Que dira le lutin ?

→ Recopier l'algorithme et appeler le professeur une fois le travail fini.

**Situation 3 :** Une boutique en ligne vend des photos et propose les tarifs suivants :

- entre 1 et 49 photos : 0,15€/photo + 4€ de frais de port

- plus de 50 photos : 0,10€/photo + 6€ de frais de port

Proposer un programme où l'utilisateur écrit son nombre de photo et le lutin répond le prix.