


I'm not robot  reCAPTCHA

I'm not robot!

Exercice scratch 3ème corrigé pdf

Exercice scratch 3eme corrigé pdf technologie.

Dans cet exercice, aucune justification n'est attendue. On a créé un jeu de hasard à l'aide d'un logiciel de programmation. Lorsqu'on appuie sur le drapeau, le lutin dessine trois motifs côte à côte. Chaque motif est dessiné aléatoirement : soit c'est une croix, soit c'est un rectangle. Le joueur gagne si l'affichage obtenu comporte trois motifs identiques. Au lancement du programme, le lutin est orienté horizontalement vers la droite : Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service. Fonctionnel Fonctionnel Toujours activé Le stockage ou l'accès technique est strictement nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de permettre l'utilisation d'un service spécifique explicitement demandé par l'abonné ou l'utilisateur, ou dans le seul but d'effectuer la transmission d'une communication sur un réseau de communications électroniques. Préférences Préférences Le stockage ou l'accès technique est nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de stocker des préférences qui ne sont pas demandées par l'abonné ou l'utilisateur. Statistiques Statistiques Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement à des fins statistiques. Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement dans des finalités statistiques anonymes. En l'absence d'une assignation à comparaître, d'une conformité volontaire de la part de votre fournisseur d'accès à internet ou d'enregistrements supplémentaires provenant d'une tierce partie, les informations stockées ou extraites à cette seule fin ne peuvent généralement pas être utilisées pour vous identifier. Marketing Marketing Le stockage ou l'accès technique est nécessaire pour créer des profils d'utilisateurs afin d'envoyer des publicités, ou pour suivre l'utilisateur sur un site web ou sur plusieurs sites web à des fins de marketing similaires. Scratch Signaler une erreur / Remarque ? Scratch en troisième (3ème) au cycle 4 avec de nombreux exercices de programmation et d'algorithme. Les élèves peuvent s'exercer en ligne en manipulant les différents blocs du logiciel scratch mais également en effectuant des boucles, en créant des variables. Ces exercices peuvent être traités au niveau cycle 4 en collège. Exercice 1 Associer chaque programme à la sortie correspondante. Exercice 2 Ce code figure sur le lutin arrow . Que fait ce lutin lorsque le programme est exécuté ? Exercice 3 Que fait ce programme ? Exercice 4 On a exécuté ce programme et on a saisi le nombre 45. Quel est le contenu de ma liste à la fin de l'exécution ? Exercice 5 Comment compléter ce programme afin de pouvoir ajouter le nombre saisi à la liste seulement dans le cas où le nombre n'y figure pas encore ? Exercice 6 Quel code faut-il ajouter sur les deux lutins afin que le lutin Bear1 dise bonjour au chat une fois ce dernier près de lui ? Exercice 7 On clique sur le chat. Au bout de combien de secondes exactement le chat dira-t-il bonjour ? Exercice 8 La scène comporte un lutin Ball. est-il possible de gagner à ce jeu? Pourquoi? Exercice 9 Que fait ce programme ? On a saisi 12 puis 15. Le chat annonce NAN! Pourquoi? Comment améliorer le programme ? Exercice 10 Que se passe-t-il si on clique une seule fois sur le ballon ? Que se passe-t-il si on clique plusieurs fois rapidement sur le ballon ? Cette publication est également disponible en : English (Anglais) Español (Espagnol) العربية (Arabe)Télécharger et imprimer ce document en PDF gratuitement Vous avez la possibilité de télécharger puis d'imprimer gratuitement ce document «scratch : exercices de maths en 3ème corrigés en PDF.» au format PDF.D'autres fiches similaires à scratch : exercices de maths en 3ème corrigés en PDF.. Scratch : exercices de maths en 4ème corrigés en PDF.Scratch : exercices de maths en 5ème corrigés en PDF.Le casse briques réalisé avec Scratch Mathovore c'est 13 741 947 cours et exercices de maths téléchargés en PDF.