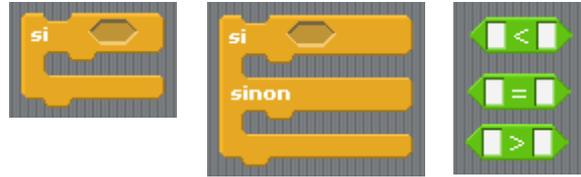


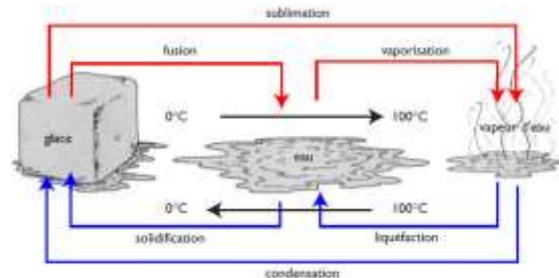
Utilisation des instructions conditionnelles

- Une **instruction conditionnelle** est de la forme « **Si** condition, **Alors** instruction(s) » ou bien de la forme « **Si** condition, **Alors** instruction(s) n°1, **Sinon** instruction(s) n°2 ».
- Dans le logiciel Scratch, les différents types d'instructions conditionnelles sont dans le menu « Contrôle ». Les conditions sont à construire à partir des éléments du menu « Opérateurs ».



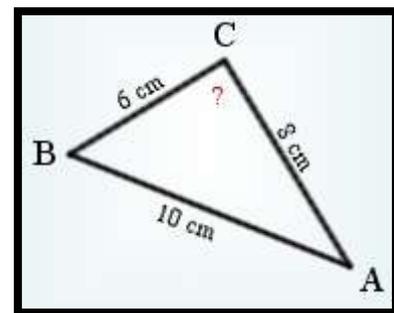
Les trois états de l'eau

Ecrire un algorithme permettant d'indiquer, sous des conditions atmosphériques normales, l'état de l'eau en fonction de sa température. Vous ferez intervenir **une variable** permettant de stocker la température donnée par l'utilisateur.



La réciproque du théorème de Pythagore

Ecrire un programme permettant de vérifier si un triangle dont on connaît les trois longueurs est rectangle ou non. Vous ferez intervenir **trois variables** permettant de stocker les trois longueurs données par l'utilisateur. Vous ferez plusieurs essais afin de tester la validité de votre programme.



Attention à l'ordre dans lequel les longueurs des côtés vont être saisies !

Trouver le nombre auquel notre chat pense

Ecrire un programme qui choisisse un **nombre au hasard compris entre 1 et 100** et qui le stocke dans **une variable** appelée « Nombre ». Faire en sorte que ce programme demande à l'utilisateur de saisir un nombre et puisse dire « Bravo ! » si le nombre correspond au nombre stocké, « Trop grand ! » si le nombre de l'utilisateur est plus grand que le nombre stocké, « Trop petit ! » si le nombre de l'utilisateur est plus petit que le nombre stocké. Ensuite, jouez et trouvez !

