

Utilisation des variables

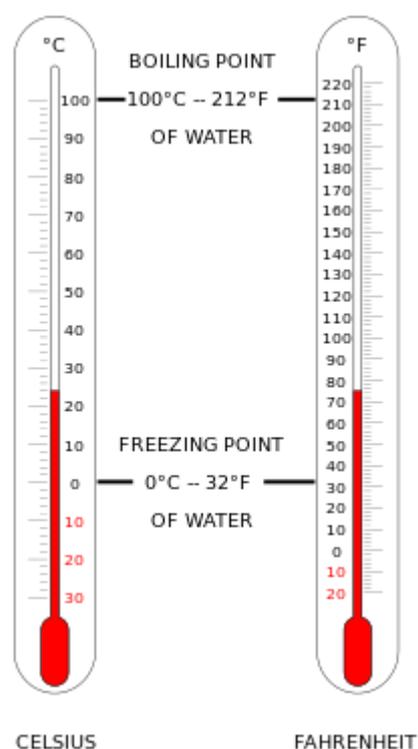
- Les variables : une **variable** est une **boîte dans laquelle on stocke une information** pour l'utiliser plus tard. On désigne une variable par un nom.
- Avec le logiciel Scratch, on peut créer une variable à partir du menu « Données ». On commence toujours par choisir le nom de la variable. Il est recommandé de choisir un nom ayant une signification.
- Dès que la variable est créée, plusieurs instructions apparaissent et peuvent alors être utilisées dans le programme.

Degrés Celcius et degrés Fahrenheit

Programmer notre chat afin qu'il soit capable de convertir les degrés Celcius en degrés Fahrenheit.

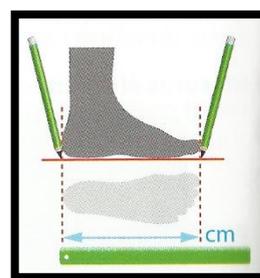


Sauriez-vous programmer un autre chat capable de faire le contraire, c'est-à-dire convertir les degrés Fahrenheit en degrés Celcius ?



Les aventures de notre chat « botté »

Pour calculer sa pointure française, une technique consiste à mesurer la longueur de son pied en centimètres, lui ajouter 1, puis diviser cette somme par la fraction deux tiers. Programmer notre chat pour qu'il soit capable de nous renseigner sur notre pointure française à partir de la mesure de notre pied donnée en centimètres.



Sauriez-vous programmer un autre chat afin qu'il soit capable de faire le contraire, c'est-à-dire de nous renseigner sur la longueur d'un pied en centimètres à partir d'une pointure française ?