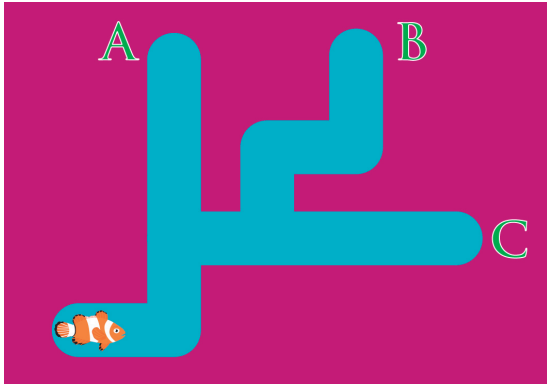
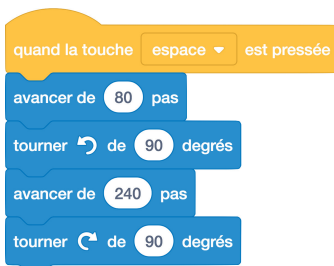


1 Le chemin vers la sortie



On a créé trois programmes pour permettre au poisson de regagner les issues A, B ou C.

Programme 1



Programme 3



Programme 2



a. Quel programme permet d'aller...

• en A ? • en B ? • en C ?

b. On souhaite simplifier le programme conduisant en B, en utilisant une boucle de la forme ci-contre.



Quelles instructions va-t-on placer à l'intérieur de cette boucle ?

.....

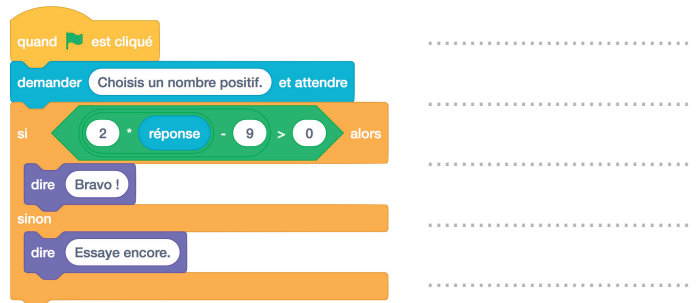
.....

.....

.....

2 Salomé fait exécuter le script suivant :

a. Que fait ce script ?



b. Teste ce script avec les nombres suivants et coche dans le tableau ce que dit le lutin.

Nombre	1	2	3	4	5	6	7
« Bravo ! »							
« Essaie encore. »							

c. À partir de quel nombre entier le lutin dit-il « Bravo ! » ?

3 Motif de losanges

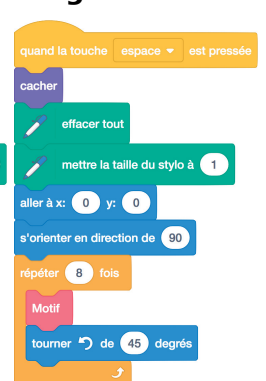


a. Pour réaliser la figure ci-dessus, on a défini un motif en forme de losange et on a utilisé l'un des deux programmes A et B ci-dessous.

Motif



Programme A Programme B



Détermine lequel.

b. Combien mesure l'espace entre deux motifs successifs ?

c. On souhaite réaliser la figure ci-dessous :



Pour ce faire, on envisage d'insérer l'instruction ajouter 1 à la taille du stylo dans le programme utilisé à la question 1. Où faut-il insérer cette instruction ?

.....