Enseignant : Mahjoubi BILEL

je programme pour résoudre des problemes

🧷 🖐 15 mir

Notions: Instructions

Numéro:..... Classe: 8 b Prenom: Suivre pas à pas le 1. Voici un programme qui permet de dessiner programme proposé au stylo un chiffre à la façon des horloges digitales. guand 🦰 est cliqué sur une feuille de brouillon. a. Faire ce dessin à main levée. cacher aller à x: 0 y: 0 s'orienter à 90▼ effacer tout stylo en position d'écriture avancer de (-50) tourner 🌂 de 🤫 degrés avancer de 50 tourner 🏲) de 🤫 degrés avancer de 50 tourner 🌂 de 🤫 degrés avancer de 50 tourner 🎮 de 🤫 degrés b. De quel chiffre s'agit-il? avancer de (50) 2. a. Quel dessin obtiendrait-on si l'on remplace dans le programme l'instruction De même, suivre pas à pas le programme en remplaçant tourner 🔊 de 🤫 degrés cette instruction. par l'instruction: tourner (4 de 90 degrés b. Le dessiner. Il faut se demander comment 3. Quelles instructions doit-on rajouter à la fin du programme pour que celui-ci on peut obtenir un 6 à partir dessine le chiffre 6 à la façon des horloges digitales ? d'un 5 en s'interrogeant sur la position du stylo à la fin du programme donné.

toutes les matières, tous les niveaux