

# Si ... alors ... sinon ...

Vidéo ■ Si ... alors ... sinon ... - Activité 1

Vidéo ■ Si ... alors ... sinon ... - Activité 2

Vidéo ■ Si ... alors ... sinon ... - Activité 3

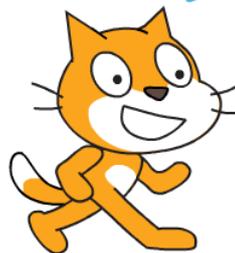
## Activité 1.

Programme un petit quiz.

- Pose une question en proposant trois réponses possibles.
- L'utilisateur répond 1, 2 ou 3.
- Informe l'utilisateur s'il a donné ou non la bonne réponse.

score 0

1. 1450 2. 1550  
3. 1650



Blocs utiles.



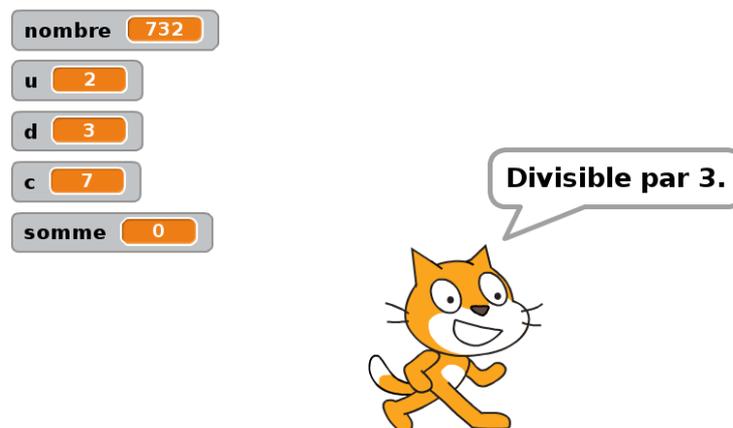
Exemples de questions sur le thème « dates de l'histoire des sciences » :

- L'invention de l'imprimerie (1. 1450, 2. 1550, 3. 1650).
- L'encyclopédie de Diderot (1. 1650, 2. 1750, 3. 1850).
- Second voyage de Christophe Colomb (1. 1493, 2. 1497, 3. 1502).
- Premier homme dans l'espace, Youri Gagarine (1. 1941, 2. 1951, 3. 1961).
- Premier homme sur la lune, Neil Armstrong (1. 1959, 2. 1969, 3. 1979).
- Premier ordinateur électronique, ENIAC (1. 1947, 2. 1967, 3. 1987).
- ...

**Bonus.** Tu peux poser plusieurs questions à la suite et afficher le score de l'utilisateur.

### Activité 2.

Demande à l'utilisateur un nombre entre 100 et 999 et fais en sorte que l'ordinateur réponde si ce nombre est divisible par 5, puis s'il est divisible par 3.



- **Critère de divisibilité par 5.**

Un entier est divisible par 5 exactement lorsque son chiffre des unités est 0 ou 5.

Exemple : 160 et 485 sont divisibles par 5, par contre 753 ne l'est pas !

- **Critère de divisibilité par 3.**

Un entier est divisible par 3 exactement lorsque la somme de ses chiffres est divisible par 3.

Exemple : 561 est divisible par 3, car  $5 + 6 + 1 = 12$  est divisible par 3. Par contre 917 ne l'est pas.

**Blocs utiles.** Comment récupérer les chiffres d'un nombre ? Si ce nombre est un nombre à 3

chiffres, alors on considère ce nombre comme un mot de 3 lettres. Par exemple, si le nombre est 492, alors la première lettre est 4, la deuxième est 9, la troisième est 2.

lettre 1 de nombre

lettre 2 de nombre

lettre 3 de nombre

### Activité 3.

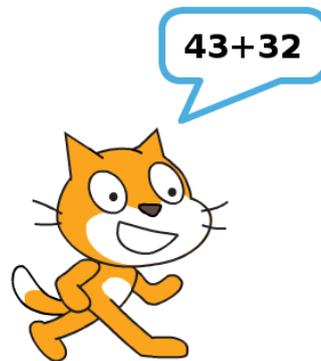
Programme un jeu de calcul mental.

nb1 43

nb2 32

max 50

score 0



- Fixe un maximum (par exemple 50).
- Tire deux nombres au hasard plus petits que ce maximum.
- Demande combien vaut la somme de ces deux nombres.
- Vérifie le résultat. Si la réponse est juste, augmente le score du joueur, sinon joue un son.
- Demande plusieurs calculs et affiche le score final.