

# Variables

1

Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. -9

C. x

D. y



2

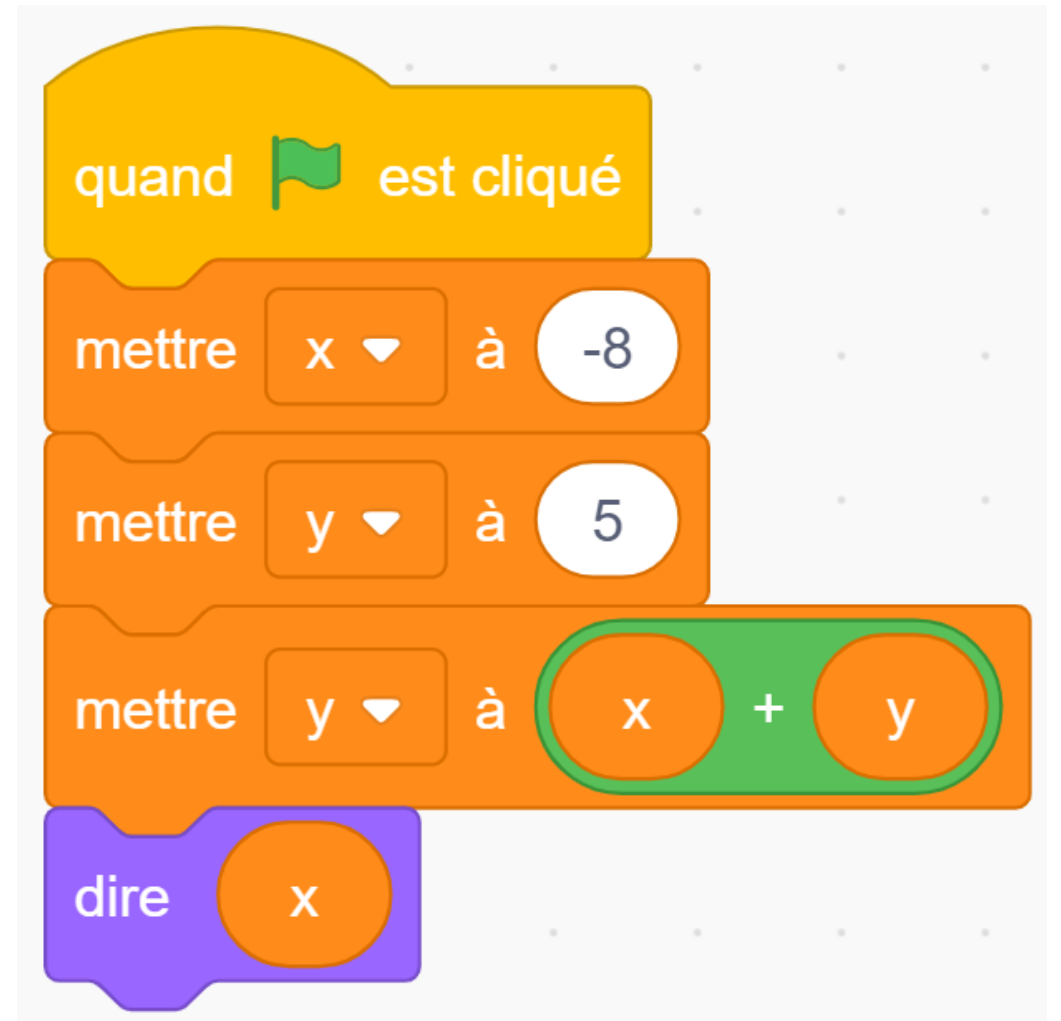
Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -3

B. -8

C. 5

D. x



3

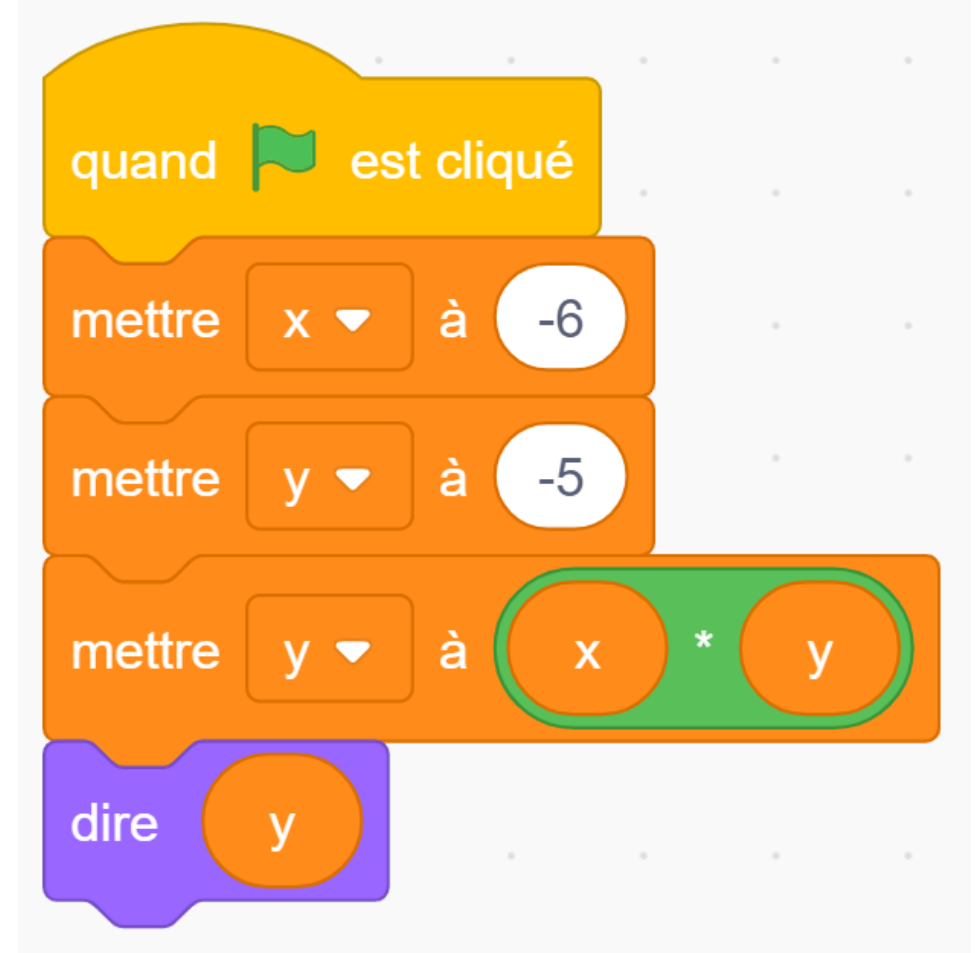
Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -11

B. -5

C. 30

D. y



4

Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 0

B. 1

C. 5

D. x



5

Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. x

B. y

C. 7

D. 80



6

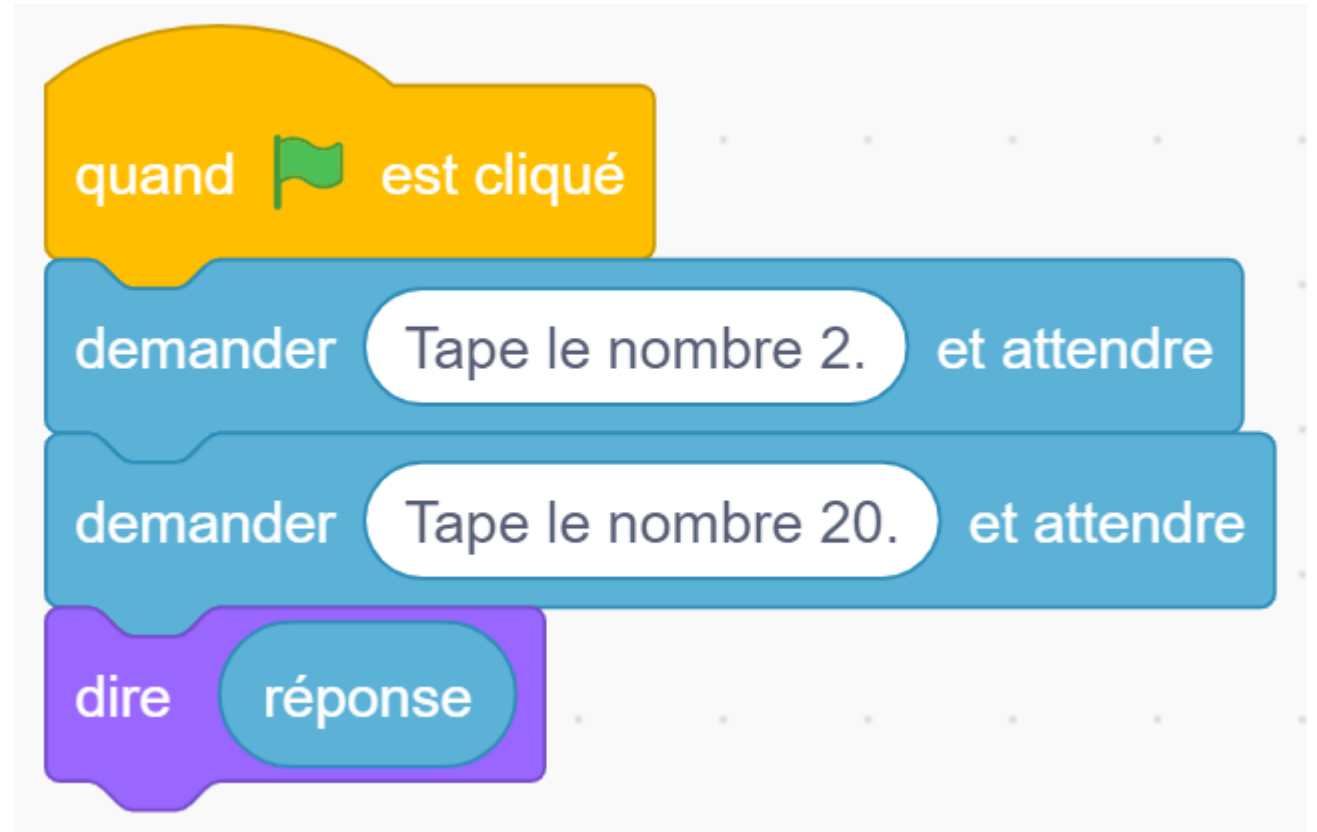
Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 2

B. 20

C. réponse

D. 22



7

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

- A. 20
- B. 40
- C. 60
- D. 100

```
quand [drapeau] est cliqué
mettre [côté] à 100
répéter 3 fois
  carré
  mettre [côté] à [côté - 20]
dire [côté]
```

```
définir carré
stylo en position d'écriture
répéter 4 fois
  avancer de [côté] pas
  tourner de 90 degrés
relever le stylo
```

The image shows two Scratch scripts. The first script starts with a 'when green flag is clicked' event, sets the 'côté' variable to 100, and enters a loop that repeats 3 times. Inside the loop, it calls a custom block named 'carré' and then decreases the 'côté' variable by 20. After the loop, it says 'côté'. The second script is a custom block named 'carré' that sets the pen to 'writing', repeats 4 times (moving forward by 'côté' and turning 90 degrees), and then lifts the pen.



8

Que dit le lutin lorsque l'utilisateur choisit le nombre 5 ?

A. résultat

B. 5

C. 9

D. 25



9

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. 12

C. 14

D. 24

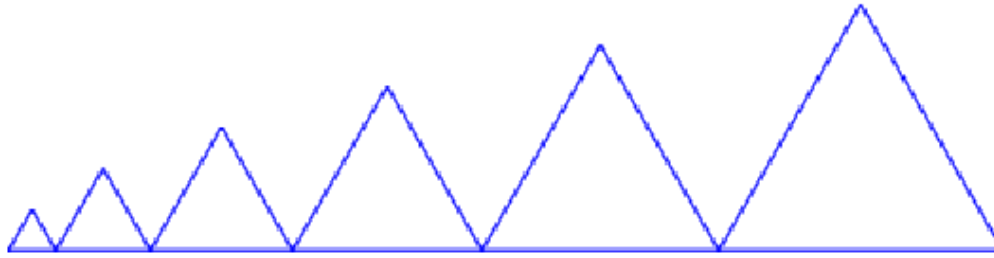


```
quand [drapeau] est cliqué
demander [Tape le nombre 5.] et attendre
mettre [x] à [réponse]
demander [Tape le nombre 2.] et attendre
mettre [y] à [réponse]
mettre [x] à [2 * x]
mettre [z] à [x + y]
mettre [z] à [y * z]
dire [z]
```

The image shows a Scratch script for a sprite. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block. It then asks the user for a number (5) and stores the response in variable 'x'. Next, it asks for another number (2) and stores the response in variable 'y'. The script then performs three calculations: it sets 'x' to 2 multiplied by 'x', sets 'z' to 'x' plus 'y', and finally sets 'z' to 'y' multiplied by 'z'. The script ends with a 'say z' block.

10

Quel script permet d'obtenir ce dessin ?



```
définir triangle equilatéral
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de côté pas
  tourner de 120 degrés
relever le stylo
```

A.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  mettre côté à côté + 20
  avancer de côté pas
```

B.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
  mettre côté à côté + 20
```

C.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
mettre côté à côté + 20
```

Correction

1

Qu'affiche le lutin ?

A. 7

B. -9

C. x

D. y



2

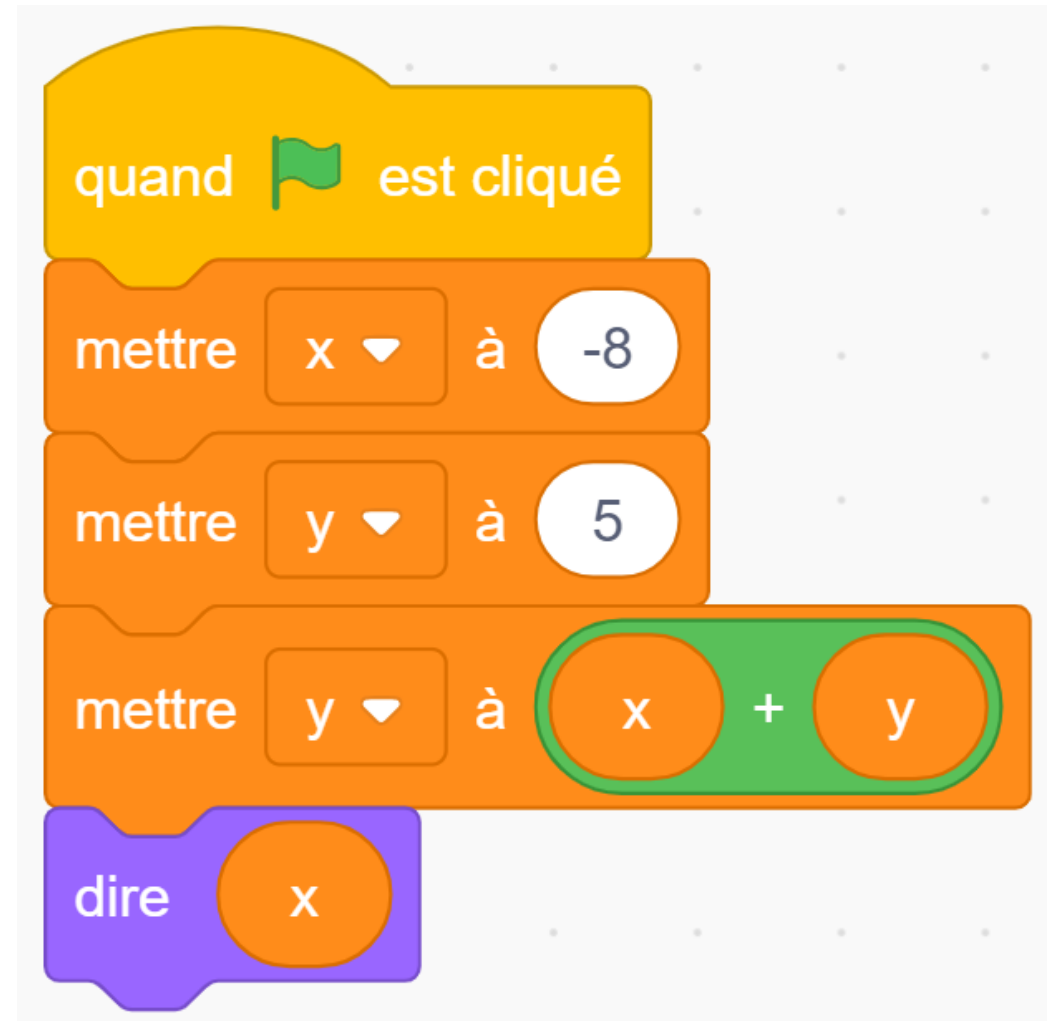
Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -3

B. -8

C. 5

D. x



3

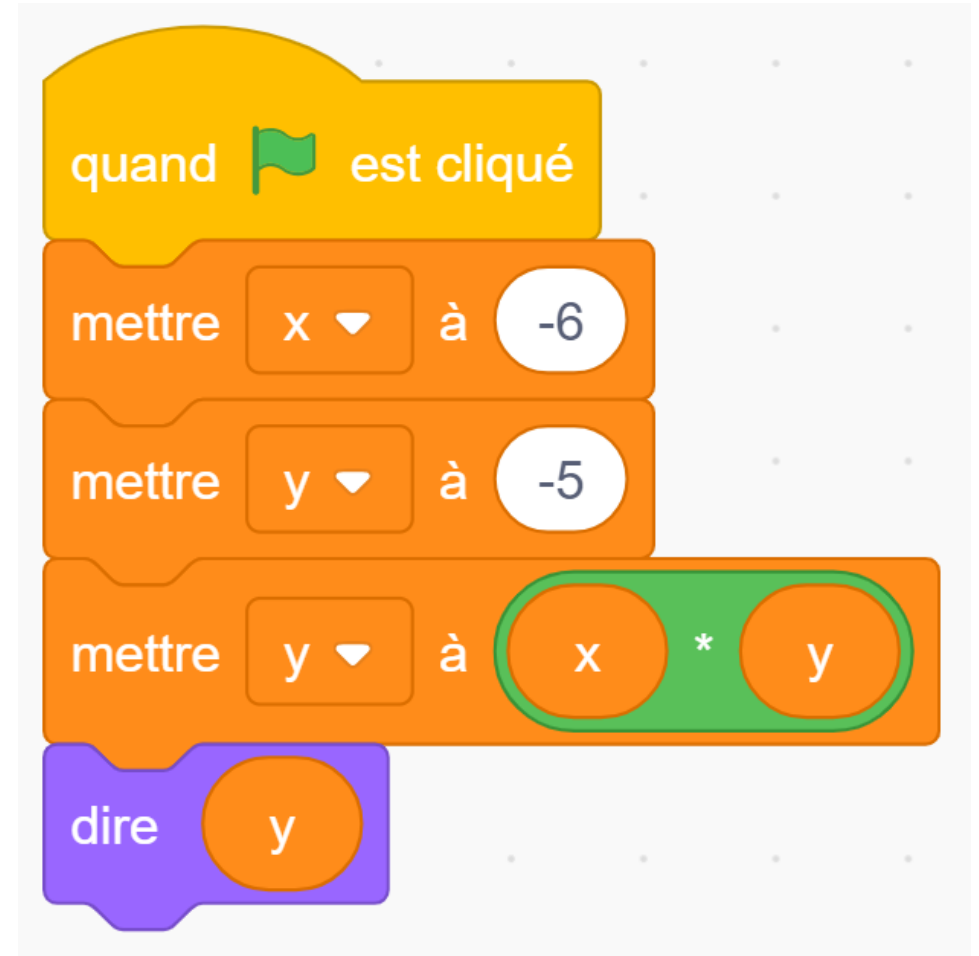
Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. -11

B. -5

C. 30

D. y



4

Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 0

B. 1

C. 5

D. x





5

Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. x

B. y

C. 7

D. 80



6

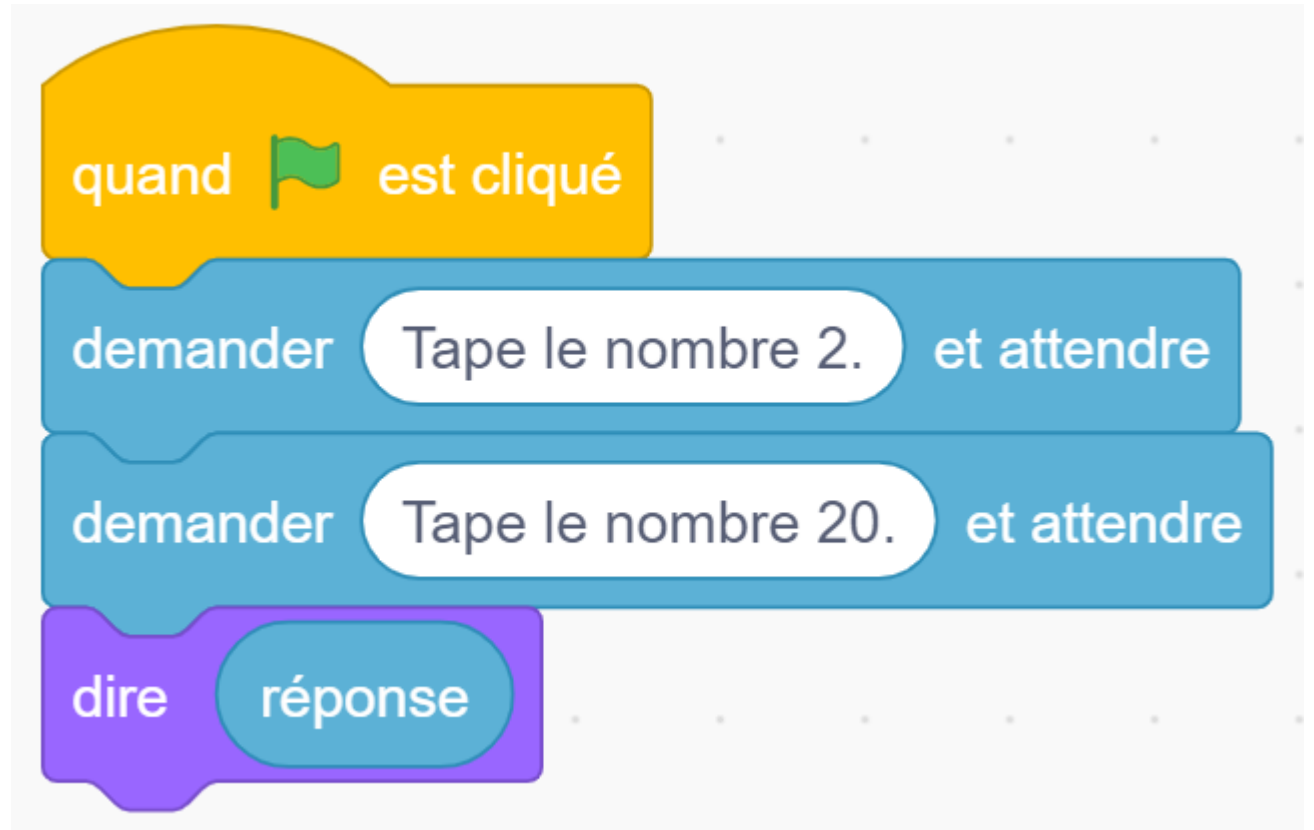
Qu'affiche le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 2

B. 20

C. réponse

D. 22



7

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 20

B. 40

C. 60

D. 100

The image shows a Scratch script with two parts. The first part is a yellow 'when green flag clicked' block followed by an orange 'set side to 100' block. Below this is a yellow 'repeat 3 times' loop containing a pink 'square' block and an orange 'set side to side - 20' block. The second part of the script is a pink 'define square' block, followed by a green 'pen down' block, a yellow 'repeat 4 times' loop containing a blue 'move side steps' block and a blue 'turn 90 degrees' block, and finally a green 'pen up' block.

8

Que dit le lutin lorsque l'utilisateur choisit le nombre 5 ?

A. résultat

B. 5

C. 9

D. 25



9

Que dit le lutin lorsqu'on exécute le script ci-dessous ?

A. 7

B. 12

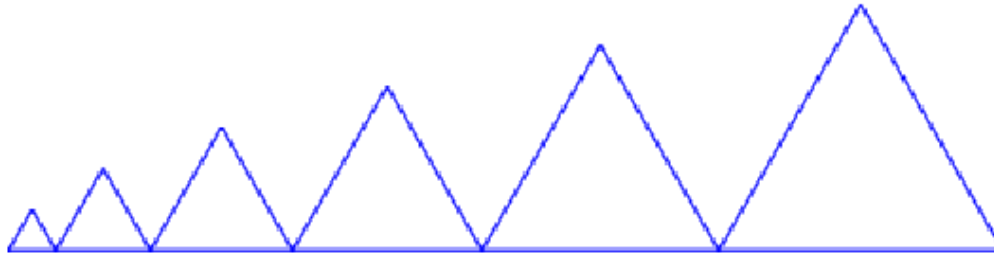
C. 14

D. 24



10

Quel script permet d'obtenir ce dessin ?



```
définir triangle equilatéral
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de côté pas
  tourner de 120 degrés
relever le stylo
```

A.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  mettre côté à côté + 20
  avancer de côté pas
```

B.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
  mettre côté à côté + 20
```

C.

```
quand est cliqué
mettre côté à 20
répéter 6 fois
  triangle equilatéral
  avancer de côté pas
mettre côté à côté + 20
```



UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE

