






Maths 3ème Avec le logiciel Scratch : fiche n°10

Scénario	Instructions à utiliser
	<p>Charger le lutin, l'arrière-plan et placer le lutin à gauche de la scène .</p> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche 9</i></p>
	<p>Créer une variable "vitesse".</p> <p>Convertir la réponse qui en km/h en m/s avec cette instruction (à compléter :</p> <div data-bbox="641 649 1209 766" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>mettre vitesse à réponse * <input type="text"/> / <input type="text"/></p> </div> <p>L'opérateur arrondi sera utile :</p> <div data-bbox="641 801 949 907" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>arrondi de vitesse</p> </div>
	<p>La mise en forme de la réponse se fera ainsi :</p> <div data-bbox="641 940 1508 1079" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>penser à regroupe Il roule donc à regroupe arrondi de vitesse m/s</p> </div> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer.</i></p>
	<p>Créer une variable "temps".</p> <p>Calculer le temps mis en utilisant la vitesse :</p> <div data-bbox="641 1243 1125 1348" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>mettre temps à <input type="text"/> / vitesse</p> </div> <p>Mettre en forme la réponse comme précédemment.</p> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer.</i></p>
	<p>Penser à faire avancer l'escargot !</p> <p><i>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer.</i></p>
