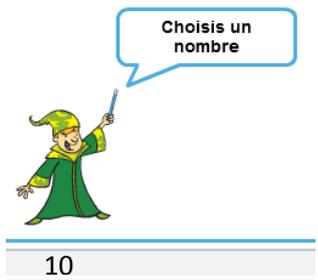
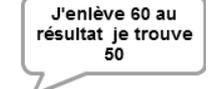
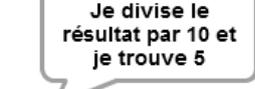
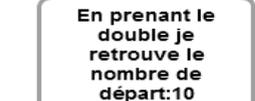


Avec le logiciel Scratch : fiche n°7 : le magicien

1. Ecris un script qui réalise le "tour de magie" suivant :

Scénario	Indications	En calcul littéral
	<p>Il vaut créer une variable nombre puis :</p> 	x
	<p>On va utiliser ces instructions :</p> 	$x + 12$
	<p>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche7</p>	<p align="center">.....</p>
		<p align="center">.....</p>
		<p align="center">.....</p>
	<p>Appeler le professeur pour vérifier et enregistrer sous le nom fiche7</p>	<p align="center">.....</p>

2. Comment expliquer , avec le calcul littéral, le "truc" du magicien ?