

Exercice : algorithme avec scratch

Voici un programme de calcul écrit avec le langage Scratch.

- 1) Donner la valeur x énoncée par le lutin à la fin du programme si la valeur saisie est 7.
- 2) Donner la valeur x énoncée par le lutin à la fin du programme si la valeur saisie est 12,3.
- 3) Que fait ce programme ? Démontrer votre réponse.

