

Scratch

Exercice 1 : chiffrer une lettre, déchiffre un code

Dans l'ordinateur, toutes les données sont représentées sous forme numérique. Le code ASCII (American Standard Code for Information Interchange) donne l'équivalent numérique des différents caractères utilisés (lettres, signes de ponctuation...).

Voici par exemple ci-contre, le code des lettres majuscules de l'alphabet. On se propose d'écrire un programme de chiffrement qui détermine le code d'une lettre donnée et un programme de déchiffrement qui retrouve la lettre à partir de son code.

1 a. Ouvrir le logiciel Scratch.

b. Créer une variable liste nommée Alphabet ().

c. Construire le script ci-contre afin de placer les lettres majuscules dans la liste Alphabet.

d. Que représente

 ?



Lettre	Code
A	65
B	66
C	67
D	68
E	69
F	70
G	71
H	72
I	73
J	74
K	75
L	76
M	77
N	78
O	79
P	80
Q	81
R	82
S	83
T	84
U	85
V	86
W	87
X	88
Y	89
Z	90

e. Sur chacune des lignes du tableau ci-contre figurent une lettre, son code ASCII et son rang dans la liste Alphabet. Reproduire et compléter ce tableau.

Code ASCII	Rang dans Alphabet	Lettre
76	12	L
82		
	8	
		W

f. Établir la relation entre le code ASCII d'une lettre et son rang dans la liste Alphabet.

2 a. Voici en désordre les instructions du script de déchiffrement. Construire ce script.



b. Tester le programme obtenu.

3 a. Dans la boucle ci-contre, la variable Lettre contient une lettre majuscule. Expliquer le rôle de cette boucle.

b. Construire le script de chiffrement.

