

Exercice 157 : programmes de calcul avec Scratch

Associer chaque programme (P1, P2 et P3) à la sortie correspondante (S1, S2 et S3).

<p><b>P1</b></p>	<p><b>P2</b></p>	<p><b>P3</b></p>
<p><b>S1</b></p>	<p><b>S2</b></p>	<p><b>S3</b></p>

*Le ballon qui apparaît correspond à la position finale du lutin après exécution des programmes.*