EXERCICES

3e

Programmer le comportement d'un objet

Nom : _____
Classe : _____

> Au contrôle, une réponse juste sans calcul ne rapporte presque rien : chaque problème se rédige en quatre temps — **justifier**, **poser** l'égalité, **mener le calcul** jusqu'au bout, **conclure** par une phrase avec l'unité. La place réservée est dimensionnée pour ces quatre temps.

1 Vocabulaire ●○○

a. Définis : algorithme, variable.

2 Logique ●○○

a. « Si présence ET nuit » : la lampe s'allume-t-elle en plein jour avec présence ?

3 Boucle ●●○

a. Combien de fois s'exécute « répéter 4 fois : avancer 10 » ?

4 Python ●●○

a. Traduis : si temperature > 25 alors allumer le ventilateur.

5 Compteur ●●○

a. Écris l'algorithme qui compte les visiteurs passant devant un capteur.

6 Test ●●●

a. Pourquoi tester tous les cas d'un programme ?

Corrigé détaillé sur **progresschool.fr** — chapitre « Programmer le comportement d'un objet ».