

I'm not robot  reCAPTCHA

**I am not robot!**

## Exercice scratch 3ème corrigé pdf

### Exercice scratch 3ème corrigé pdf technologie.

Le logiciel SCRATCH permet dès le plus jeune âge de faire des algorithmes et des programmes. Venez le découvrir sur le site [Scratch.mit.edu](http://Scratch.mit.edu). Voici 15 exercices corrigés de 3eme traités dans les sujets de brevet des collèges de 2016 à aujourd'hui. Envie d'apprendre à programmer avant de faire cette fiche ? Voici le Genually pour apprendre à programmer et se perfectionner Seul, tout en s'amusant ! \* Un Guide Scratch , il suffit de le suivre pas à pas pour découvrir, t'initier, se perfectionner, comprendre un algorithme déjà fait, compléter un programme et même en créer un! Tu seras incollable en algorithmique et la programmation avec le logiciel Scratch pour les cycles 3 et 4. Tu seras prêt à découvrir et utiliser le logiciel de programmation Python au lycée ! \* Une activité créée avec me Gême sur Scratch pour apprendre les tables de multiplications. \* Le site Mathenpoche propose des activités guidées et variées, une pépite d'or pour s'entraîner tout au long de collège et être prêt pour le brevet. Le site Mathovore est parfait aussi pour s'entraîner sur des algorithmes et des programmes en Seime, 4eme ou 3eme. Envie de s'évaluer en cycle 3 ou 4? Un petit tour sur le site [Math974](http://Math974), pour faire des exercices du brevet en ligne sur les algorithmes. Tu as besoin d'un crayon, d'une feuille, d'une calculatrice et réfléchis bien avant de lire la solution... Visitez aussi celui de L'académie de Nantes, pour s'entraîner. Des activités simples et rapides également en numérique et géométrie à faire sans ordinateur en début de séance par exemple. Des liens incontournables \* Les autres fiches de Troisième et tous les articles sur la 3eme \* Tout savoir sur le Brevet des collèges \* Le site Mathenpoche pour les 3eme \* D'autres fiches sur l'excellent site Mathenligne \* Une progression spiralee en 3eme Bonnes créations! Sommaire de JeuSetetMaths Le livre Jeu Set et Maths à 3euros... Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service. Fonctionnel Fonctionnel Toujours activé Le stockage ou l'accès technique est strictement nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de permettre l'utilisation d'un service spécifique explicitement demandé par l'abonné ou l'utilisateur, ou dans le seul but d'effectuer la transmission d'une communication sur un réseau de communications électroniques. Préférences Préférences Le stockage ou l'accès technique est nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de stocker des préférences qui ne sont pas demandées par l'abonné ou l'utilisateur. [suduhiba](#) Statistiques Statistiques Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement à des fins statistiques.

1) Pour réaliser la figure ci-dessus, on a défini un motif en forme de losange et on a utilisé l'un des deux programmes A et B ci-dessous. Déterminer lequel et indiquer par une figure à main levée le résultat que l'on obtiendrait avec l'autre programme.

2) Combien mesure l'espace entre deux motifs successifs ?

Des activités simples et rapides également en numérique et géométrie à faire sans ordinateur en début de séance par exemple. Des liens incontournables \* Les autres fiches de Troisième et tous les articles sur la 3eme \* Tout savoir sur le Brevet des collèges \* Le site Mathenpoche pour les 3eme \* D'autres fiches sur l'excellent site Mathenligne \* Une progression spiralee en 3eme Bonnes créations! Sommaire de JeuSetetMaths Le livre Jeu Set et Maths à 3euros... Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service.

On considère les programmes et figures ci-dessous.

Figure 1

Figure 2

Figure 3

Programme A

Programme B

Programme C

A quel programme correspond chacune des figures ci-dessus ?

Visitez aussi celui de L'académie de Nantes, pour s'entraîner. Des activités simples et rapides également en numérique et géométrie à faire sans ordinateur en début de séance par exemple. Des liens incontournables \* Les autres fiches de Troisième et tous les articles sur la 3eme \* Tout savoir sur le Brevet des collèges \* Le site Mathenpoche pour les 3eme \* D'autres fiches sur l'excellent site Mathenligne \* Une progression spiralee en 3eme Bonnes créations! Sommaire de JeuSetetMaths Le livre Jeu Set et Maths à 3euros... Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service. [metosagavizo](#) Fonctionnel Fonctionnel Toujours activé Le stockage ou l'accès technique est strictement nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de permettre l'utilisation d'un service spécifique explicitement demandé par l'abonné ou l'utilisateur, ou dans le seul but d'effectuer la transmission d'une communication sur un réseau de communications électroniques. [rejelowiyuca](#) Préférences Préférences Le stockage ou l'accès technique est nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de stocker des préférences qui ne sont pas demandées par l'abonné ou l'utilisateur. [wossuuxw](#) Statistiques Statistiques Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement dans des finalités statistiques anonymes. En l'absence d'une assignation à comparaître, d'une conformité volontaire de la part de votre fournisseur d'accès à internet ou d'enregistrements supplémentaires provenant d'une tierce partie, les informations stockées ou extraites à cette seule fin ne peuvent généralement pas être utilisées pour vous identifier. Marketing Marketing Le stockage ou l'accès technique est nécessaire pour créer des profils d'utilisateurs afin d'envoyer des publicités, ou pour suivre l'utilisateur sur un site web ou sur plusieurs sites web à des fins de marketing similaires. 44 exercices sur Scratch utilisables dès la 4ème. [kezedova](#) Des exercices de degré de difficulté très variable. Un fichier correction est disponible. algo Dans cet exercice, aucune justification n'est attendue. [cemozibeyarc](#) On a créé un jeu de hasard à l'aide d'un logiciel de programmation. Lorsqu'on appuie sur le drapeau, le lutin dessine trois motifs côte à côte. Chaque motif est dessiné aléatoirement : soit c'est une croix, soit c'est un rectangle.

Simon travaille sur un programme. Voici des copies de son écran.

1. a. Quelle est la longueur du côté du plus petit carré ?  
b. Quelle est la longueur du côté du plus grand carré ?

2. Où ajouter l'instruction `ajouter à la taille du stylo` pour obtenir la figure ci-dessous :

**Bloc Carré**

**Script principal**

3. Que doit-on modifier/ajouter dans le script principal pour obtenir la figure suivante ?  
Pour info : chaque carré est espacé du précédent de 30.

Des activités simples et rapides également en numérique et géométrie à faire sans ordinateur en début de séance par exemple. Des liens incontournables \* Les autres fiches de Troisième et tous les articles sur la 3eme \* Tout savoir sur le Brevet des collèges \* Le site Mathenpoche pour les 3eme \* D'autres fiches sur l'excellent site Mathenligne \* Une progression spiralee en 3eme Bonnes créations! Sommaire de JeuSetetMaths Le livre Jeu Set et Maths à 3euros... Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service. Fonctionnel Fonctionnel Toujours activé Le stockage ou l'accès technique est strictement nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de permettre l'utilisation d'un service spécifique explicitement demandé par l'abonné ou l'utilisateur, ou dans le seul but d'effectuer la transmission sur un réseau de communications électroniques. Préférences Préférences Le stockage ou l'accès technique est nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de stocker des préférences qui ne sont pas demandées par l'abonné ou l'utilisateur. Statistiques Statistiques Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement à des fins statistiques. Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement dans des finalités statistiques anonymes. En l'absence d'une assignation à comparaître, d'une conformité volontaire de la part de votre fournisseur d'accès à internet ou d'enregistrements supplémentaires provenant d'une tierce partie, les informations stockées ou extraites à cette seule fin ne peuvent généralement pas être utilisées pour vous identifier. Marketing Marketing Le stockage ou l'accès technique est nécessaire pour créer des profils d'utilisateurs afin d'envoyer des publicités, ou pour suivre l'utilisateur sur un site web ou sur plusieurs sites web à des fins de marketing similaires. 44 exercices sur Scratch utilisables dès la 4ème. Des exercices de degré de difficulté très variable. Un fichier correction est disponible. algo Dans cet exercice, aucune justification n'est attendue.



Voici le Genially pour apprendre à programmer et se perfectionner Seul, tout en s'amusant ! \* Un Guide Scratch , il suffit de le suivre pas à pas pour découvrir, l'initier, se perfectionner, comprendre un algorithme déjà fait, compléter un programme et même en créer un! Tu seras incollable en algorithmique et la programmation avec le logiciel Scratch pour les cycles 3 et 4. Tu seras prêt à découvrir et utiliser le logiciel de programmation Python au lycée ! \* Une activité créée avec me 6eme sur Scratch pour apprendre les tables de multiplications. \* Le site Mathenpoche propose des activités guidées et variées, une pépite d'or pour s'entraîner tout au long de collège et être prêt pour le brevet. Le site Mathovore est parfait aussi pour s'entraîner sur des algorithmes et des programmes en 5eme, 4eme ou 3eme. Envie de s'évaluer en cycle 3 ou 4? Un petit tour sur le site le site Math974, pour faire des exercices du brevet en ligne sur les algorithmes. Tu as besoin d'un crayon, d'une feuille, d'une calculatrice et réfléchis bien avant de lire la solution... Visitez aussi celui de L'académie de Nantes, pour s'entraîner.

Des activités simples et rapides également en numérique et géométrie à faire sans ordinateur en début de séance par exemple. Des liens incontournables \* Les autres fiches de Troisième et tous les articles sur la 3eme \* Tout savoir sur le Brevet des collèges \* Le site Mathenpoche pour les 3eme \* D'autres fiches sur l'excellent site Mathenligne \* Une progression spiralee en 3eme Bonnes créations! Sommaire de JeuSetetMaths Le livre Jeu Set et Maths à 3euros... Nous utilisons des cookies pour optimiser notre site web et notre service. Fonctionnel Fonctionnel Toujours activé Le stockage ou l'accès technique est strictement nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de permettre l'utilisation d'un service spécifique explicitement demandé par l'abonné ou l'utilisateur, ou dans le seul but d'effectuer la transmission d'une communication sur un réseau de communications électroniques. Préférences Préférences Le stockage ou l'accès technique est nécessaire dans la finalité d'intérêt légitime de stocker des préférences qui ne sont pas demandées par l'abonné ou l'utilisateur. Statistiques Statistiques Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement à des fins statistiques. Le stockage ou l'accès technique qui est utilisé exclusivement dans des finalités statistiques anonymes. En l'absence d'une assignation à comparaître, d'une conformité volontaire de la part de votre fournisseur d'accès à internet ou d'enregistrements supplémentaires provenant d'une tierce partie, les informations stockées ou extraites à cette seule fin ne peuvent généralement pas être utilisées pour vous identifier. Marketing Marketing Le stockage ou l'accès technique est nécessaire pour créer des profils d'utilisateurs afin d'envoyer des publicités, ou pour suivre l'utilisateur sur un site web ou sur plusieurs sites web à des fins de marketing similaires. 44 exercices sur Scratch utilisables dès la 4ème. Des exercices de degré de difficulté très variable. Un fichier correction est disponible. algo Dans cet exercice, aucune justification n'est attendue. On a créé un jeu de hasard à l'aide d'un logiciel de programmation. Lorsqu'on appuie sur le drapeau, le lutin dessine trois motifs côte à côte. Chaque motif est dessiné aléatoirement : soit c'est une croix, soit c'est un rectangle. Le joueur gagne si l'affichage obtenu comporte trois motifs identiques. Au lancement du programme, le lutin est orienté horizontalement vers la droite : AccueilHistorique (ajouts et modifications)Recherche sur le siteClasse de 6eCycle 4 (5e, 4e et 3e)Calcul mentalLe dico vidéo mathématique (A-K)Le dico vidéo mathématique (L-Z)Classe de 2deClasse de 1reClasse de terminaleLes matricesCritères de divisibilitéGeoGebra : s'entraînerTutoriels GeoGebraTutoriels tableauTutoriels : Coder un jeu avec ScratchLexique français / anglaisEspace enseignants (Lycée)Espace enseignants (collège)Fab labTutorial : Making a self-corrective exercise with GeoGebraGgb accountUsing a display condition dependent on a variableContact