

### Activité 3.: Activité TICE : Scratch

Nous allons utiliser Scratch pour automatiser le calcul de pourcentages.

*Le but de l'activité est de créer un programme qui permette d'obtenir un pourcentage quand on donne deux nombres à notre Lutin. Puis d'obtenir une valeur connaissant un pourcentage et le nombre dont on cherche la valeur associée à ce pourcentage.*

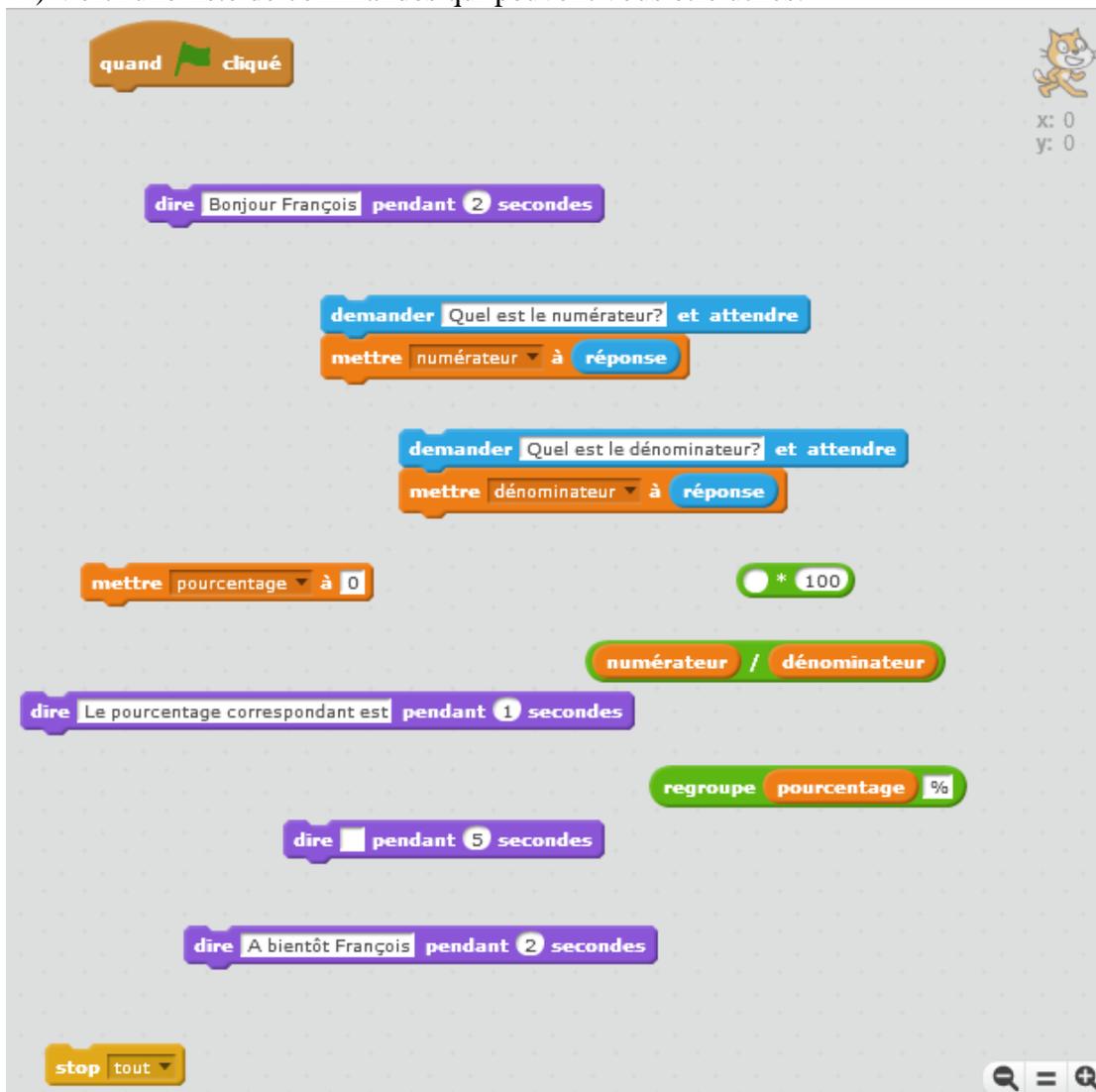
1°) Ouvrir Scratch 2 (il est sur votre bureau dans le dossier **Maths** ).

2°) Commencer par placer la commande « début »

3°) Voici un algorithme qui permet d'obtenir un pourcentage connaissant deux nombres.

- .....
- . 1<sup>ère</sup> étape : dire « Bonjour \_mon\_Prénom » .
- . 2<sup>ème</sup> étape : demander le premier nombre .
- . 3<sup>ème</sup> étape : demander le deuxième nombre .
- . 4<sup>ème</sup> étape : calculer le pourcentage .
- . 5<sup>ème</sup> étape : Dire « le pourcentage est : » Valeur trouvée .
- . 6<sup>ème</sup> étape : Dire « aurevoir » .
- .....

4°) Voici une liste de commandes qui peuvent vous être utiles.



5°) Ecrire un algorithme permettant cette fois-ci d'obtenir la valeur associée à un pourcentage d'un nombre donné .

6°) Créer le programme associé à cet algorithme. Cette fois je vous suggère de prendre comme variable : pourcentage, Nombre , résultat