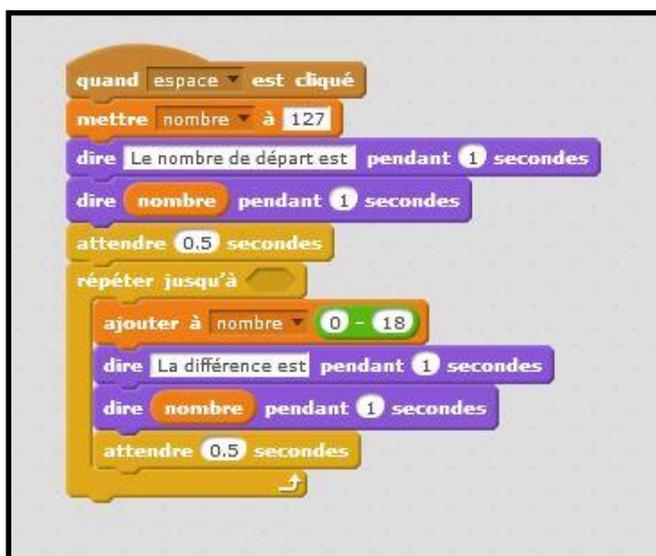


## Activité sixième

### Pour aller plus loin

#### Partie 3 :

Voici une copie d'un programme écrit avec le logiciel Scratch.



1) Que fait ce programme ? Ecrire dans le tableau ci-dessous les résultats qui vont être affichés lors de l'exécution de ce programme :

Nombre de départ	Résultat 1	Résultat 2	Résultat 3	Résultat 4	Résultat 5	Résultat 6	Résultat 7	Résultat 8

2) Utiliser le programme fourni pour remplir le tableau ci-dessous.

	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4	Situation 5
Dividende	127	205	364	96	96
Diviseur	18	17	26	14	6
Quotient					
Reste					

Aide : Vous pouvez arrêter le programme dès que vous avez obtenu les réponses nécessaires en cliquant sur  en haut à droite de la scène.

3) On souhaite modifier le programme pour qu'il s'arrête automatiquement lorsque le reste est affiché. Pour cela, on doit écrire une condition dans le bloc :



Quelle est cette condition pour la situation 4 ?

Quelle est cette condition pour la situation 5 ?