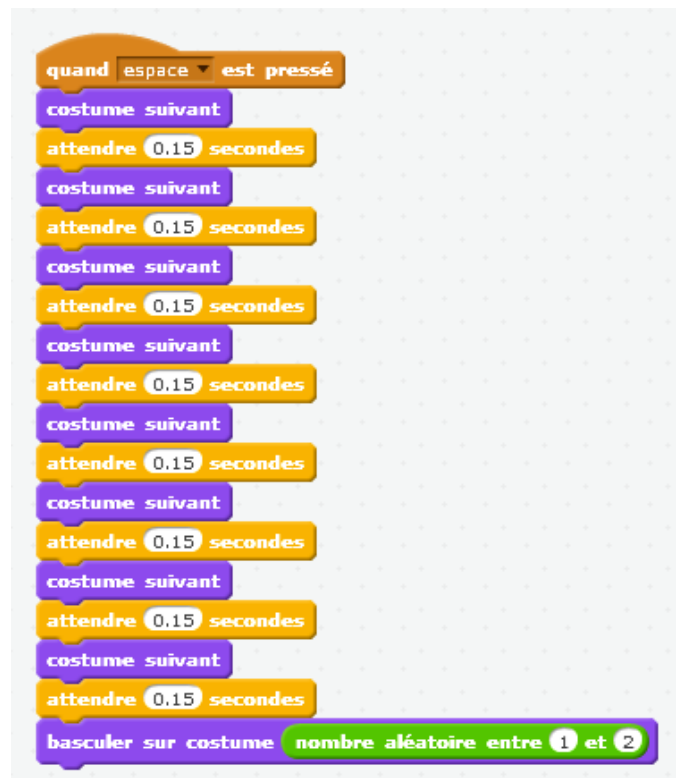
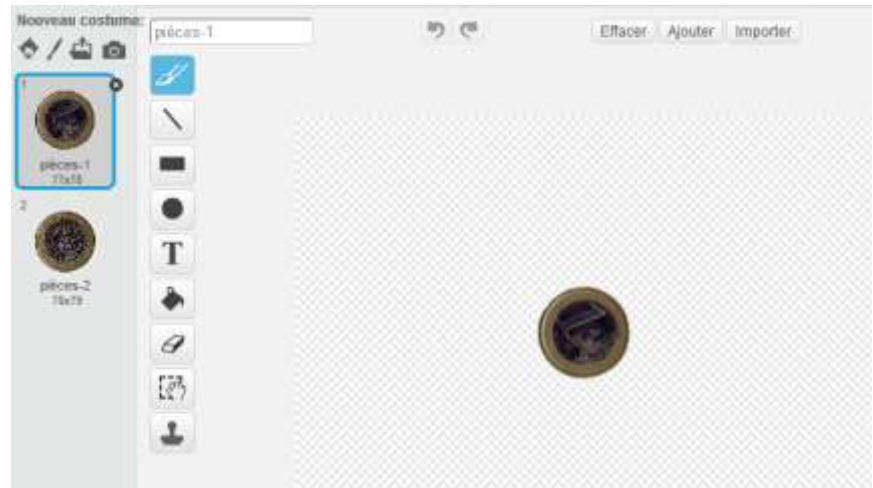


ACTIVITE 1 : LANCER UNE PIECE D'UN EURO.



1. Que fait ce programme ?
2. En créant le lutin et ses deux costumes, écrire ce programme Scratch.
3. Réaliser 20 lancers de pièce : combien obtenez-vous de Pile ?
4. Quelle modification pourrait-on faire pour simplifier ce programme sans en modifier le fonctionnement apparent ?