

Polynésie, 1^{er} juillet 2019, exercice 2

Un premier programme

On donne le programme de construction ci-dessous :

Choisir un nombre Ajouter 3 au nombre Multiplier le résultat par 2 Soustraire 5 au résultat Afficher le résultat
--

Réaliser un programme qui suivra le programme ci-dessus

On pourra utiliser 2 variables :

- `valeur initiale` qui contient le nombre choisi
- `résultat` qui contient le résultat

On peut commencer par demander le nombre choisi avec la brique `demander ... et attendre`

Mettre la `réponse` à la question dans la variable `valeur initiale`

On peut ensuite à chaque ligne du programme des instructions du type

Mettre <code>résultat</code> à <code>... + 3</code>

Ne pas oublier de `dire ...` le `résultat`.

Un second programme

On a utilisé une feuille de calcul pour obtenir les images de différentes valeurs de x par une fonction f .

Voici une copie de l'écran obtenu :

B2		= 3 * B1 - 4			
	A	B	C	D	E
1	x	-1	0	1	2
2	$f(x)$	-7			

Réaliser un programme qui permettra de calculer les valeurs manquantes du tableur

On peut utiliser le même processus que dans le programme 1.