

# Code du coffre-fort (Version 1)

```
quand [drapeau] est cliqué
mettre [nombre] à 1000
répéter jusqu'à ce que [nombre > 9999]
  si [lettre 1 de nombre modulo 2 = 0] alors
    si [lettre 1 de nombre + lettre 2 de nombre = 15] alors
      si [abs de lettre 1 de nombre - lettre 2 de nombre = lettre 3 de nombre] alors
        si [lettre 4 de nombre * lettre 3 de nombre = lettre 1 de nombre] alors
          dire [regrouper nombre et est solution] pendant 2 secondes
      ajouter 1 à nombre
  ajouter 1 à nombre
stop [ce script]
```

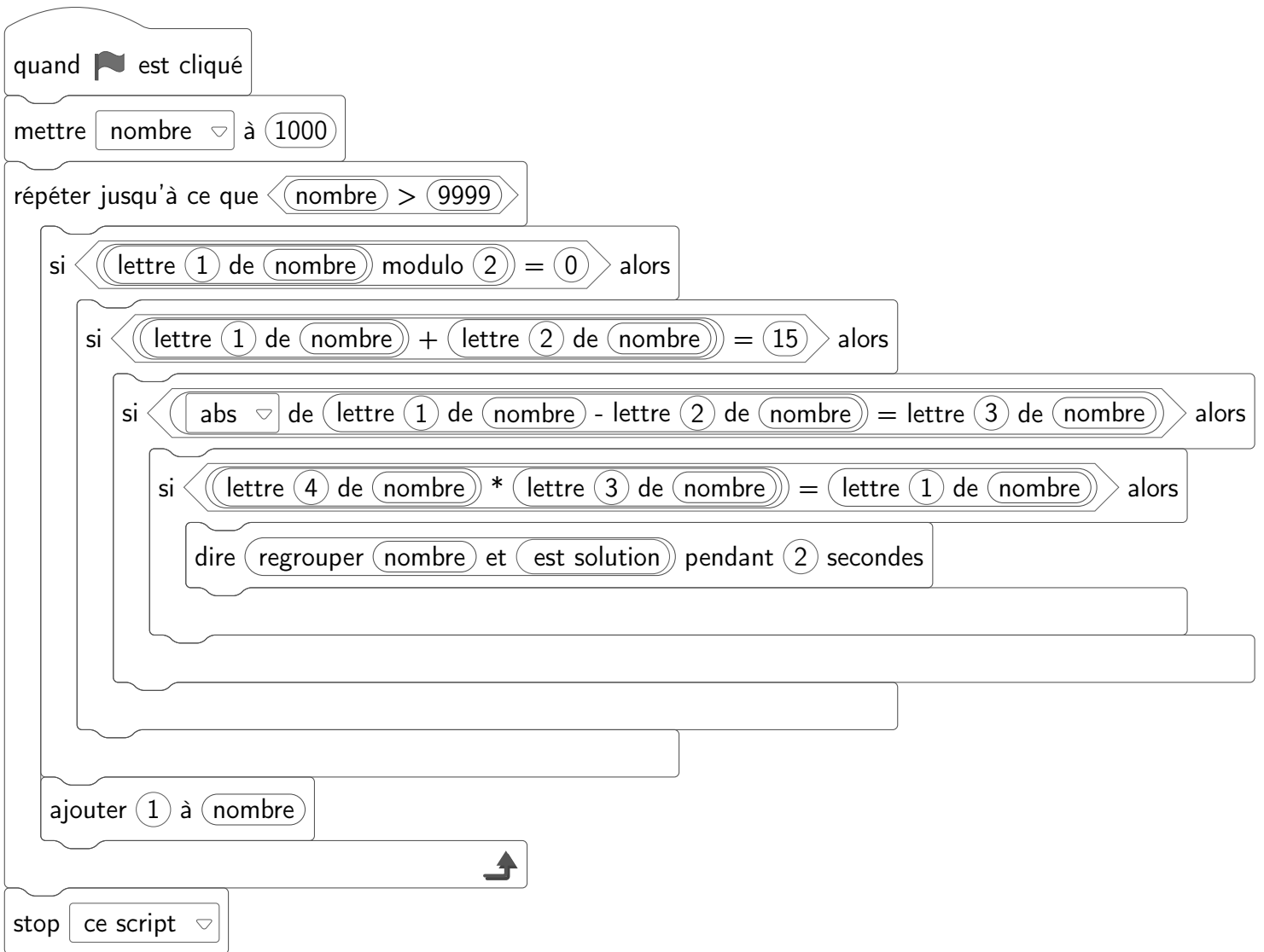
The code is written in Scratch and performs the following steps:

- When the green flag is clicked, set the variable 'nombre' to 1000.
- Repeat the following loop until 'nombre' is greater than 9999:
  - If the first digit of 'nombre' is even (modulo 2 equals 0):
    - If the sum of the first and second digits equals 15:
      - If the absolute difference between the first and second digits equals the third digit:
        - If the product of the fourth and third digits equals the first digit:
          - Speak the message 'regrouper nombre et est solution' for 2 seconds.
  - Increment 'nombre' by 1.
- Increment 'nombre' by 1.

- Stop this script.

Les deux solutions sont 6932 et 8718.

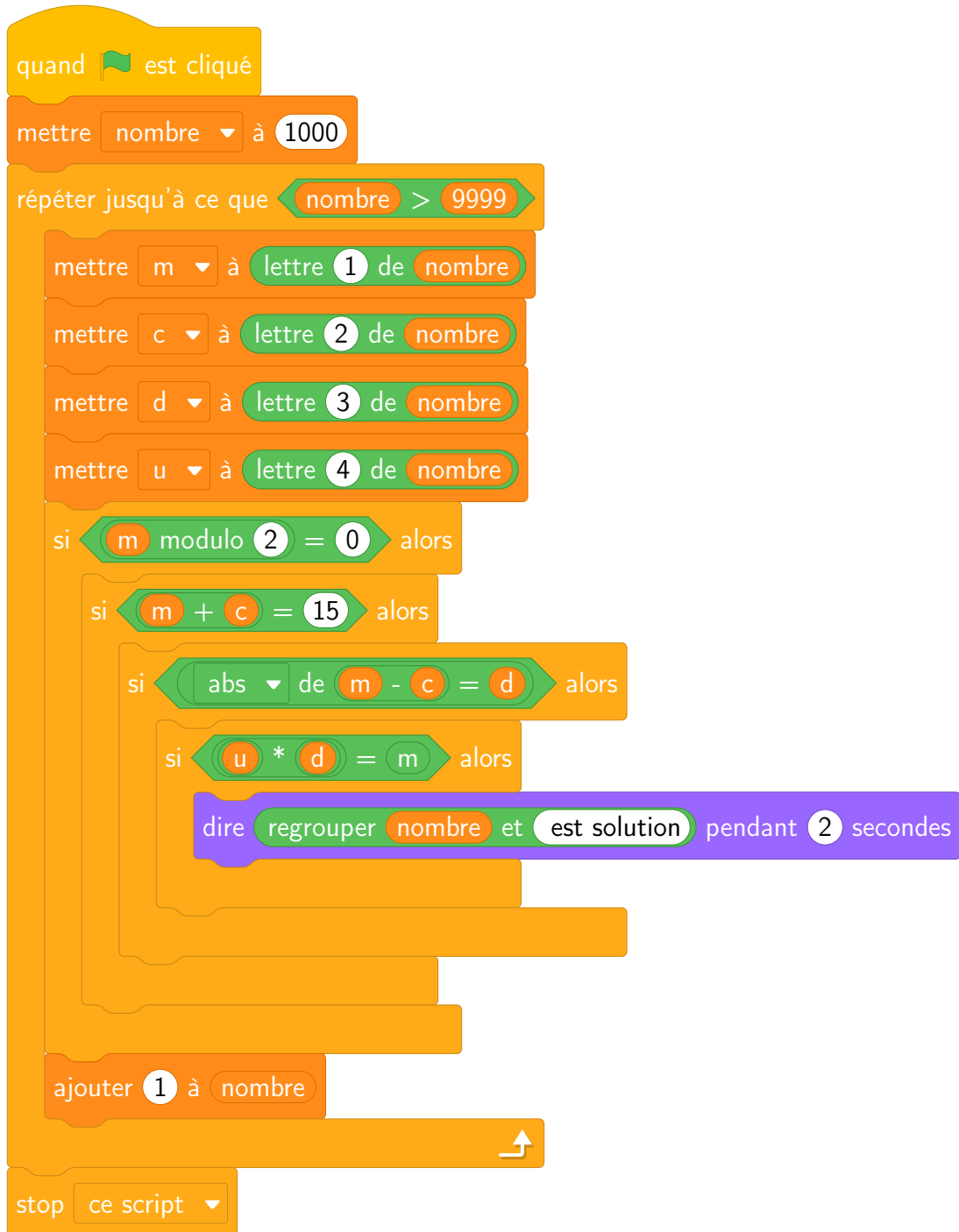
# Code du coffre-fort (Version 1)



Les deux solutions sont 6932 et 8718.

## Code du coffre-fort (Version 2)

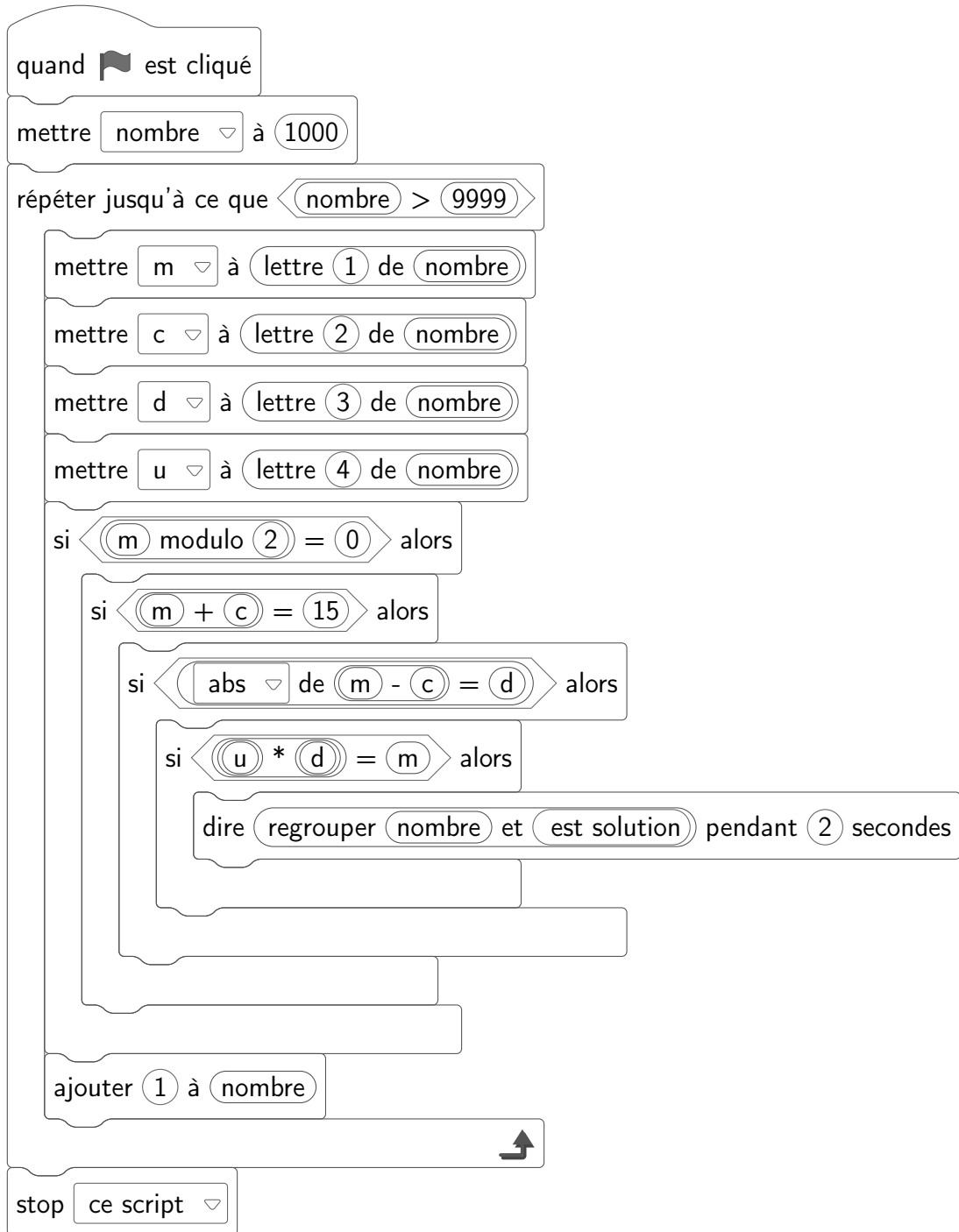
Les variables  $m$ ,  $c$ ,  $d$  et  $u$  désignent respectivement le chiffre des milliers, le chiffre des centaines, le chiffre des dizaines et le chiffre des unités de  $\text{nombre}$ .



Les deux solutions sont 6932 et 8718.

## Code du coffre-fort (Version 2)

Les variables  $m$ ,  $c$ ,  $d$  et  $u$  désignent respectivement le chiffre des milliers, le chiffre des centaines, le chiffre des dizaines et le chiffre de unités de  $\text{nombre}$ .



Les deux solutions sont 6932 et 8718.