

Solution n°1

On obtient un carré de longueur 50.

Solution n°2

On obtient un carré de longueur 50.

Solution n°3

On obtient un carré de longueur 50.

Solution n°4

On obtient un carré de longueur 50.

Solution n°5

On obtient un triangle isocèle (l'angle principal mesure 30°).

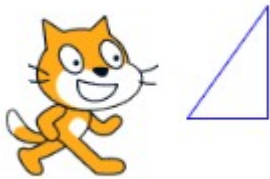
Solution n°6

On obtient un triangle rectangle.

Solution n°7

On obtient un triangle rectangle isocèle.

Solution n°8



Solution n°9

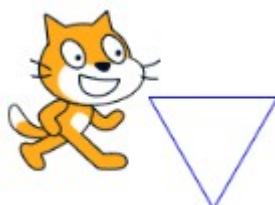


Remarque : les quatre blocs bleus (et violet) peuvent être dans un autre ordre mais il faut bien qu'ils soient tous dans la boucle « répéter indéfiniment » qui elle-même est sous « quand drapeau est cliqué ».

Solution n°10



Solution n°11



Solution n°12

Ce programme permet de calculer l'aire du carré.

Solution n°13

C'est Jules qui a raison.

Solution n°14

Ce script donne 9.

Solution n°15

Ce script donne 22 (car $2 + 10 \times 2 = 2 + 20 = 22$).

Solution n°16

Le 1^{er} nombre vaut d'abord 10 et le deuxième vaut 2.

Ensuite, le deuxième vaut $10 - 2 \times 3 = 10 - 6 = 4$.

Ce script donne 4.

Solution n°17

Ce script donne l'aire d'un triangle dont la largeur et la hauteur sont données.

Solution n°18

Le nombre 9 représente le prix au kilogramme (9 €/kg).

Solution n°19

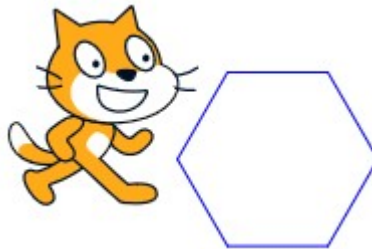
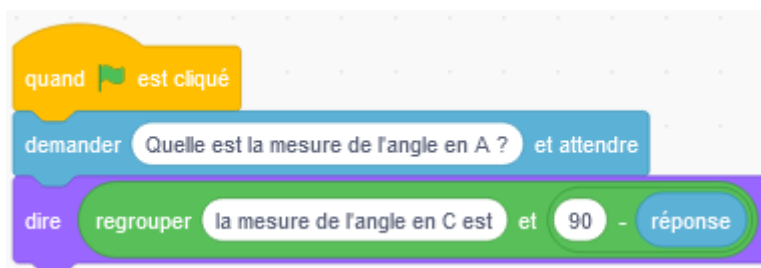
1) Les variables utilisées sont « pommes » (variable qui désigne le nombre de kg de pommes) et « kiwis » (variable qui désigne le nombre de kiwis).

2) Ce script sert à calculer le prix que devra payer Aurore.

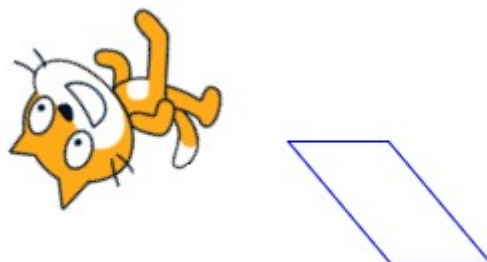
3) Sur les pointillés, il faut respectivement écrire 1,50 et 0,60.

Solution n°20

On obtient un hexagone (polygone à 6 côtés).

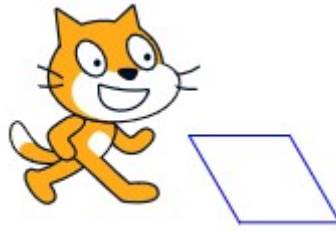
**Solution n°21****Solution n°22**

On obtient un parallélogramme.



Solution n°23

On obtient un losange.



Solution n°24

- 1) Au début du script, la variable n vaut 0.
- 2) A la fin du script, la variable n vaut 6 (car $0 + 2 + 2 + 2 = 6$).

Solution n°25

Voici le programme de calcul correspondant à ce script :

- choisir un nombre,
- lui ajouter 5,
- multiplier le résultat par 2,
- annoncer le résultat final.

Solution n°26

Voici le programme de calcul correspondant à ce script :

- choisir un nombre,
- le multiplier par 2,
- ajouter 5,
- annoncer le résultat final.

Solution n°27

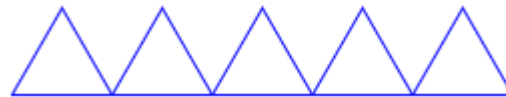


Solution n°28

```
quand [drapeau] est cliqué
mettre [nombre de 6] à 0
répéter 100 fois
mettre [dé] à [nombre aléatoire entre 1 et 6]
si [dé = 6] alors
    ajouter 1 à [nombre de 6]
dire [regrouper Le nombre de 6 est et nombre de 6]
```

Solution n°29

On obtient 5 triangles équilatéraux qui se touchent :



Solution n°30

L'expression littérale qu'on obtient est $(3x - 4)^2$.