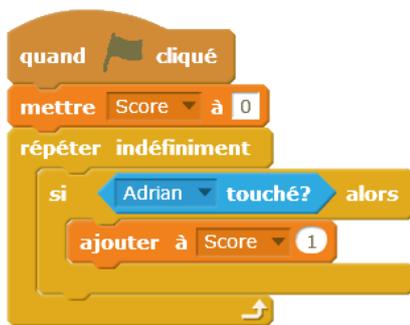


	TECHNOLOGIE <i>Evaluation</i>	CHAÎNE D'INFORMATION PROGRAMMATION	CYCLE 4
CT3.1 - OTSCIS.2.1 CT4.2 - IP2.3	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, ... Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs		

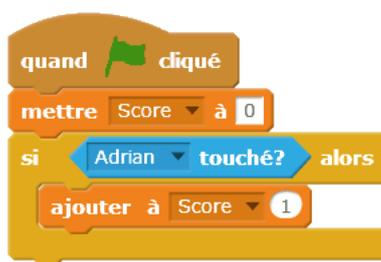
Programmation : Boucle, instruction conditionnelle, variable

Dans un jeu informatique, le scénario prévoit que lorsque le lutin Scratch touche le lutin Adrian, un point est marqué. Pour répondre à ce scénario, tu as ci-dessous trois propositions de programme dont une seule fonctionne correctement.

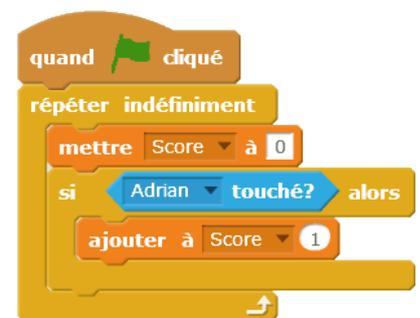
1. Quelle proposition (A, B ou C) est la bonne ? (1 pt)
2. Pourquoi les deux autres propositions ne fonctionnent-elles pas ? (3 + 3 pts)
3. Dans le programme A, quelle(s) instruction(s) concernent la boucle, la condition (événement), la variable. (3 pts)



Programme A



Programme B

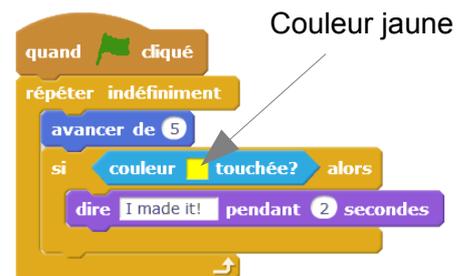


Programme C

Algorithmique

Un scénario de jeu de course sur piste propose le script ci-contre pour le déplacement du dinosaure.

4. Retrouver l'algorithme de ce programme en le présentant sous la forme d'un texte (pseudo-code), puis sous la forme d'un algorithme. (6 pts)



Le chauffage d'une maison fonctionne de la manière suivante :
 Lorsque la température est inférieure à 19°C, la chaudière s'allume, sinon la chaudière s'éteint.

Événement	Actions
Température > 19°C	Allumer chaudière
	Éteindre chaudière



5. Proposer l'algorithme de ce programme en le présentant sous la forme d'un algorithme. (4 pts)