

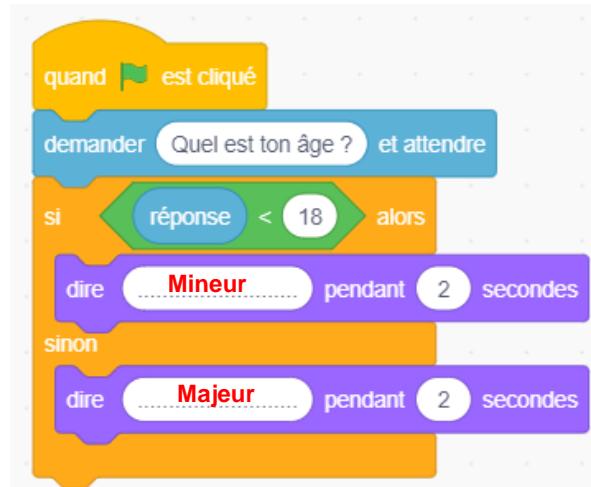
Chapitre 19 : Algorithmique et programmation

Évaluation 2 : Instructions conditionnelles : Corrigé

Compétences évaluées	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
<i>Ecrire un programme simple qui utilise une instruction conditionnelle.</i>				
<i>Gérer le déclenchement d'un script utilisant une instruction conditionnelle en réponse à un événement.</i>				

Exercice N°1

Soit le script Scratch suivant :



Compléter le schéma ci-dessous qui correspond à l'algorithme ci-contre.



Quelle condition doit vérifier l'âge donné pour que l'algorithme annonce majeur ?

L'âge renseigné doit être supérieur à 18 ans pour que l'algorithme annonce majeur.

Compléter alors le script Scratch. (voir script ci-dessus).

Exercice N°2

Écrire un algorithme demandant deux nombres quelconques et donnant en sortie le plus grand des deux.

- **Saisir le nombre a.**
- **Saisir le nombre b.**
- **Si $a > b$ alors afficher a.**
- **Sinon afficher b.**

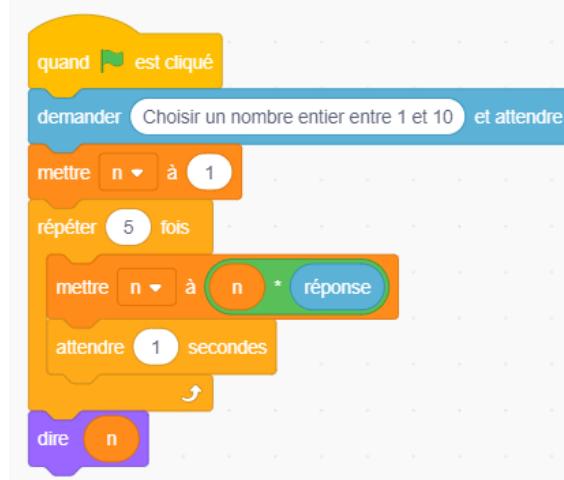
Exercice N°3

Que dit le lutin lorsque l'utilisateur choisit le nombre 5 ?

On obtient le nombre 3125.

Par rapport au nombre choisi au départ, à quoi correspond le nombre énoncé à la fin du script ?

Le résultat énoncé à la fin du script correspond au nombre choisi multiplié par lui-même 5 fois, c'est-à-dire à la puissance 5 du nombre choisi.



Exercice N°4

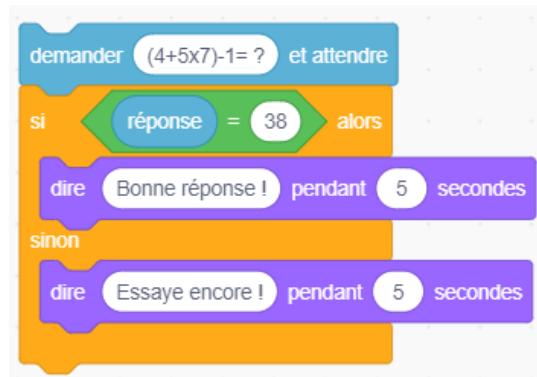
Soit le script scratch suivant :

Avec l'algorithme ci-contre, si l'utilisateur saisit le nombre 36, quel message sera affiché ?

Le message affiché sera « Essaye encore ! »

Pourquoi ?

La bonne réponse est 38.



Exercice N°5

Voici un algorithme que l'on appelle l'algorithme de Syracuse.

Choisir un nombre *n*.

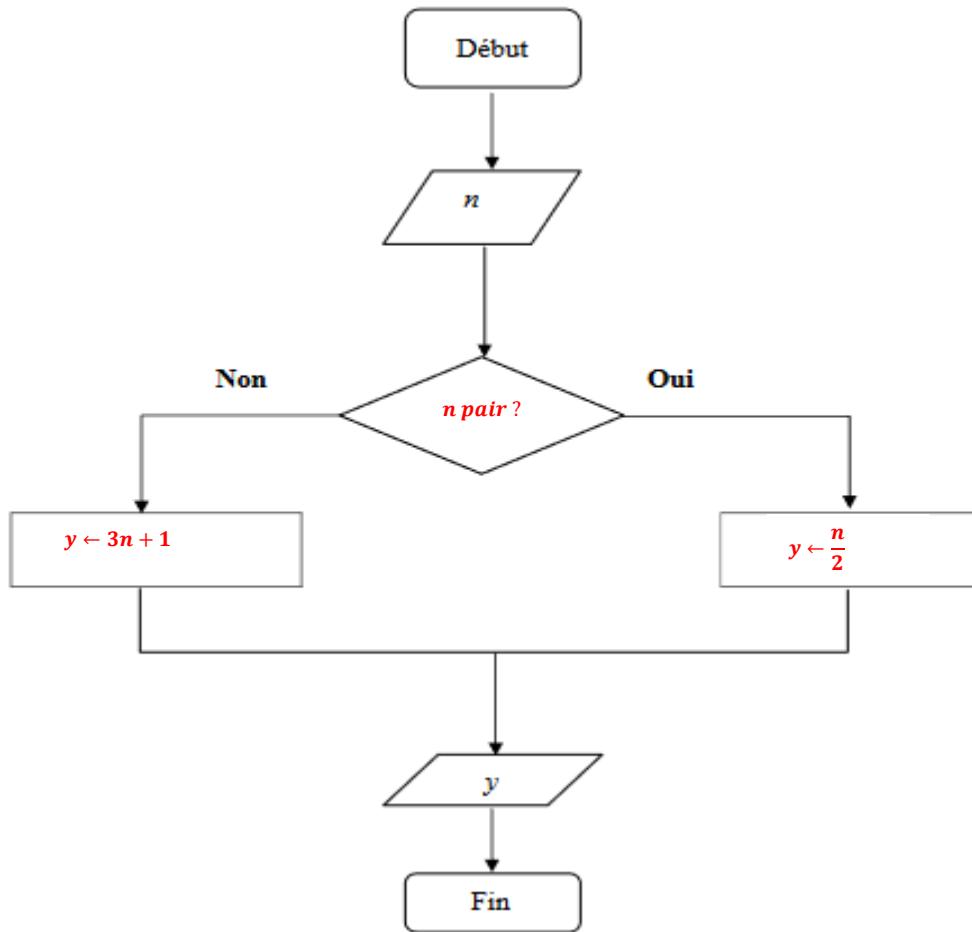
Si *n* est pair donner à *y* la valeur $(n \div 2)$.

Sinon, donner à *y* la valeur $3n + 1$.

Faire fonctionner cet algorithme et compléter le tableau ci-dessous.

Entrée <i>n</i>	6	3	10	5	16	8	4	2
Sortie <i>y</i>	3	10	5	16	8	4	2	1

Représenter cet algorithme en complétant l'organigramme suivant :



Exercice N°6

En période de soldes, un magasin souhaite baisser les prix de la façon suivante :

Si le prix de l'article est strictement supérieur à 50 €, alors il applique 30 % de remise.

Sinon, il applique 10 % de remise.

- Si le prix initial d'un article est 30€, quel est le prix soldé ?

$$\text{Prix soldé} = 30 - 30 \times 0,1$$

$$\text{Prix soldé} = 30 - 3$$

$$\text{Prix soldé} = 27 \text{ €}$$

- Si le prix initial d'un article est 90€, quel est le prix soldé ?

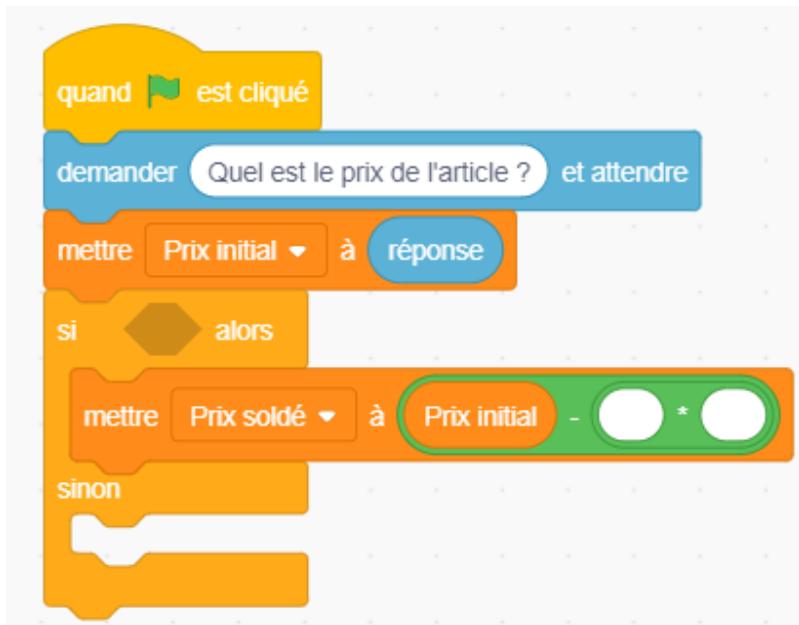
$$\text{Prix soldé} = 90 - 90 \times 0,3$$

$$\text{Prix soldé} = 90 - 27$$

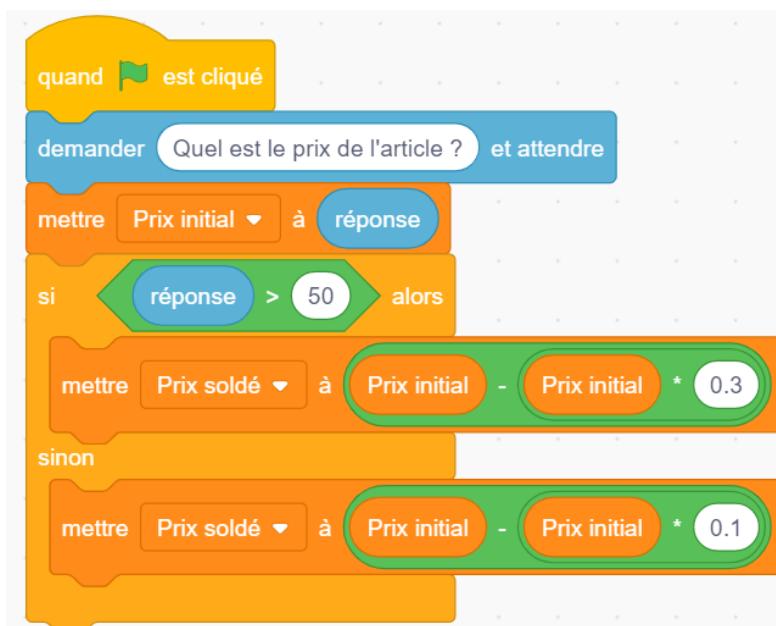
$$\text{Prix soldé} = 63 \text{ €}$$

On souhaite écrire un algorithme qui calcule automatiquement le prix après réduction.

On écrit alors ce script scratch incomplet.



Terminer ce script.



Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Evaluations Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Instructions conditionnelles - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cette évaluation avec un énoncé vierge

- [Instructions conditionnelles - Examen Evaluation, bilan, contrôle avec la correction sur l'algorithmique et programmation : Secondaire 2](#)

Les évaluations des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Evaluations Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Découvrir les algorithmes - PDF à imprimer](#)
- [Evaluations Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Utiliser une boucle - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : **Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Instructions conditionnelles**

- [Cours Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Instructions conditionnelles](#)
- [Exercices Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Instructions conditionnelles](#)
- [Séquence / Fiche de prep Secondaire 2 Mathématiques : Algorithmique Instructions conditionnelles](#)