PENSÉE INFORMATIQUE · APPLICATIONS VARIÉES

Instructions, entrées et sorties

ÉTAPE 1 · Mobiliser les repères

Prénom : ..... Date : .....

1 Exécuter un programme

Entrée : un nombre. Multiplie-le par 3, puis ajoute 5.

Donne les sorties pour 0, 2, 5 et 10. Présente un tableau entrée-sortie.

2 Retrouver une entrée

Le programme précédent donne 26. Quel nombre est entré ?

Écris les opérations inverses, puis vérifie en exécutant le programme.

3 Corriger des instructions

A : ajouter 5, puis multiplier par 3. B : multiplier par 3, puis ajouter 5.

Teste avec 2 et 5. Donnent-ils la même sortie ? Explique le rôle de l'ordre.

Instructions, entrées et sorties

ÉTAPE 2 · S’entraîner et expliquer

Prénom : ..... Date : .....

4 Exécuter un programme

Entrée : un nombre. Multiplie-le par 3, puis ajoute 6.

Donne les sorties pour 0, 2, 5 et 10. Présente un tableau entrée-sortie.

5 Retrouver une entrée

Le programme précédent donne 27. Quel nombre est entré ?

Écris les opérations inverses, puis vérifie en exécutant le programme.

6 Corriger des instructions

A : ajouter 6, puis multiplier par 3. B : multiplier par 3, puis ajouter 6.

Teste avec 2 et 5. Donnent-ils la même sortie ? Explique le rôle de l’ordre.

PENSÉE INFORMATIQUE · APPLICATIONS VARIÉES

Instructions, entrées et sorties

ÉTAPE 3 · Réinvestir et vérifier

Prénom : ..... Date : .....

7 Exécuter un programme

Entrée : un nombre. Multiplie-le par 3, puis ajoute 7.

Donne les sorties pour 0, 2, 5 et 10. Présente un tableau entrée-sortie.

8 Retrouver une entrée

Le programme précédent donne 28. Quel nombre est entré ?

Écris les opérations inverses, puis vérifie en exécutant le programme.

9 Corriger des instructions

A : ajouter 7, puis multiplier par 3. B : multiplier par 3, puis ajouter 7.

Teste avec 2 et 5. Donnent-ils la même sortie ? Explique le rôle de l'ordre.