

MISSION N°53

FONCTION AFFINE-1

Le singe donne les images des nombres saisis au clavier par la fonction $f(x)=2x+3$.

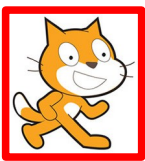
Variables - Saisie de données - Opérateurs.

UNE CORRECTION



```
quand ce lutin est cliqué
  cacher la variable x
  cacher la variable y
  demander Choisis un nombre x. et attendre
  mettre x à réponse
  montrer la variable x
  dire L'image par la fonction f du nombre que tu as choisi est ... pendant 2 secondes
  mettre y à 2 * réponse - 3
  montrer la variable y
  dire y
  stop ce script

quand cliqué
  cacher la variable x
  cacher la variable y
  dire Voici la fonction f, définie par : f(x)=2x-3
  stop ce script
```



<http://acver.fr/affine1>

SCRATCH

MISSION N°53

UNE AIDE

FONCTION AFFINE-1

Le singe donne les images des nombres saisis au clavier par la fonction $f(x)=2x+3$.

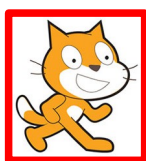
Variables - Saisie de données - Opérateurs.



<http://acver.fr/affine1>



```
when green flag clicked
  say [Voici la fonction f, définie par : f(x)=2x-3] for 2 seconds
  ask [ ] and wait
  x = 0
  y = 0
  set x to [ ]
  when clicked
    x = (x * 2) - 3
    y = x - 30
  stop this script
```



SCRATCH