

MISSION N°54

FONCTION AFFINE-2

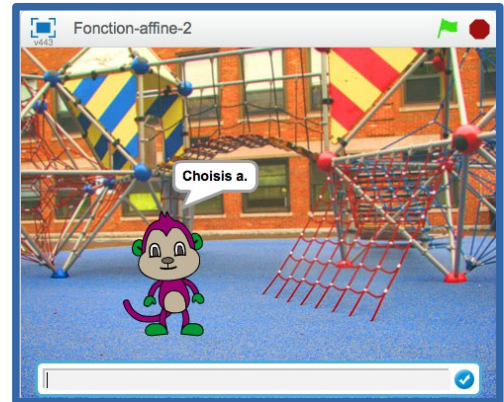
Le singe donne les images des nombres saisis au clavier, par la fonction affine f , dont on peut paramétrer a et b .

Variables - Saisie de données - Opérateurs.



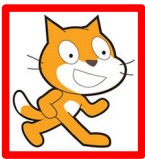
<http://acver.fr/affine2>

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 a * réponse + b
  montrer la variable y
  dire y
  stop ce script

quand cliqué
  cacher la variable x
  cacher la variable y
  cacher la variable a
  cacher la variable b
  dire Pour préciser la fonction f, définie par f(x)=ax+b... pendant 2 secondes
  demander Choisis a. et attendre
  montrer la variable a
  mettre a à réponse
  demander Choisis b. et attendre
  montrer la variable b
  mettre b à réponse
  stop ce script
```



SCRATCH



MISSION N°54

UNE AIDE

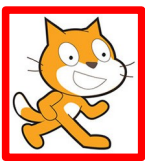
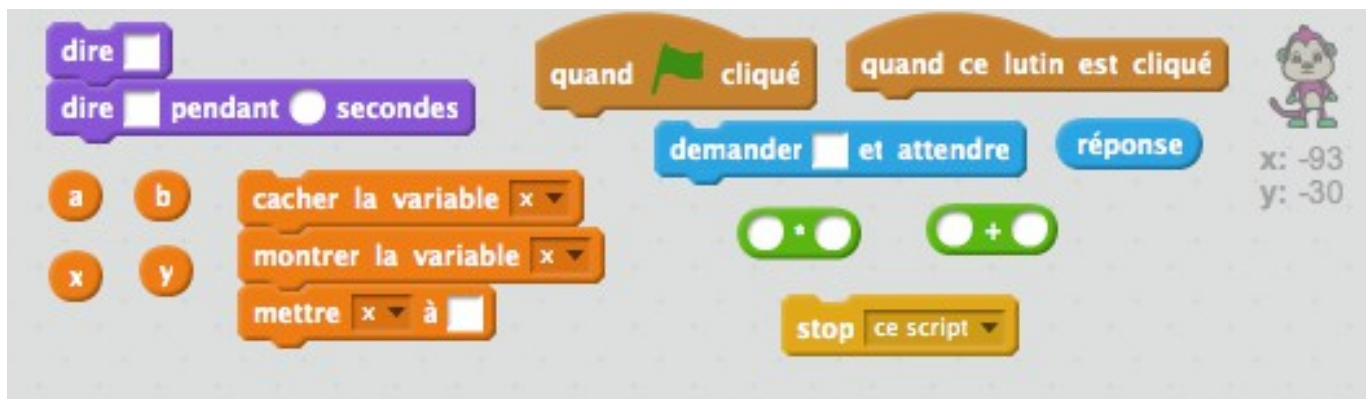
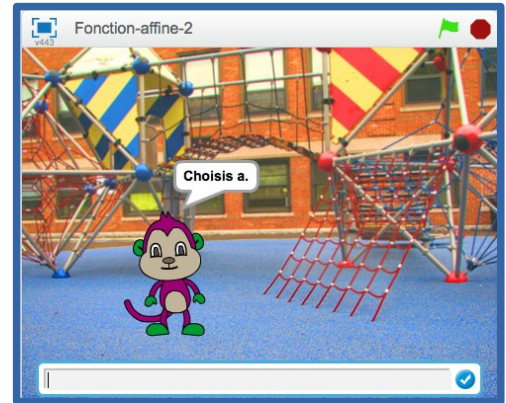
FONCTION AFFINE-2

Le singe donne les images des nombres saisis au clavier, par la fonction affine f , dont on peut paramétrer a et b .

Variables - Saisie de données - Opérateurs.



<http://acver.fr/affine2>



SCRATCH