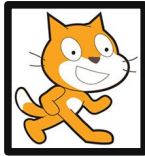


MISSION N°61



OCÉAN - 4

Le poisson nage en zig-zag, jusqu'à ce qu'il rencontre la pieuvre après un changement de décor.

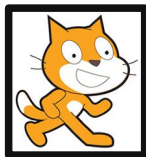
2 lutins – 2 arrière-plans – Son – Bulles – Message – Test conditionnel – Procédure – Nombre aléatoire – Variables –



<http://acver.fr/ocean-4>



MISSION N°62

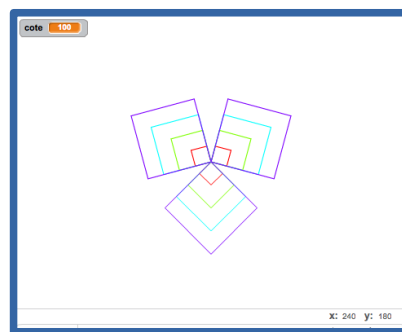


CARRÉ - 4

Tracer une figure qui enchaîne plusieurs carrés emboîtés, avec paramétrage du côté.

Variable - Saisie de données - Boucles imbriquées.
Fonctions stylo.

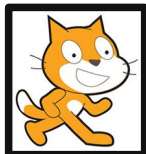
SCRATCH



<http://acver.fr/carre4>



MISSION N°63



FONCTION AFFINE - 3

Le singe propose de t'interroger sur les valeurs que prend une fonction affine. Paramétrage de a et b. Comptage des points de bonnes réponses. Arrêt après 4 bonnes réponses.

Variables - Saisie de données - Tests conditionnels.
Messages - Opérateurs.

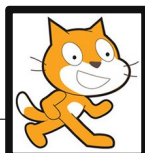
SCRATCH



<http://acver.fr/affine3>



MISSION N°64

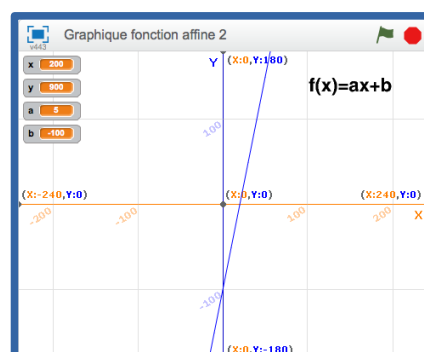


GRAPHIQUE FONCTION AFFINE - 2

Tracer la courbe représentative d'une fonction affine. Paramétrage de a et b.

Variables - Saisie de données - Procédures - Fonctions stylo - Opérateurs - Temporisation.

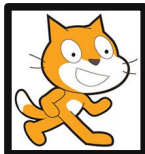
SCRATCH



<http://acver.fr/graphique2>



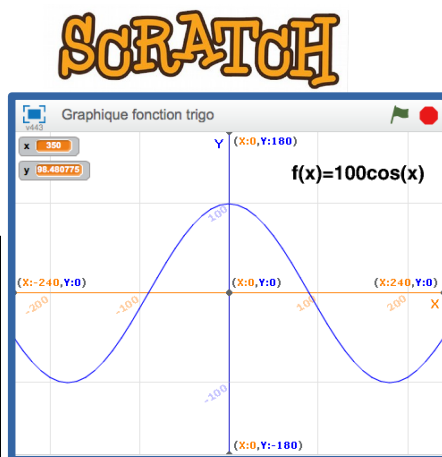
MISSION N°65



GRAPHIQUE FONCTION TRIGO

Tracer la courbe représentative de la fonction f définie par $f(x)=100\cos(x)$.
Afficher les coordonnées des points au cours du tracé.

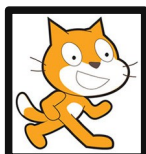
*Variables - Saisie de données - Procédures
Opérateurs - Temporisation.*



<http://acver.fr/trigo>



MISSION N°66



TABLES MULTIPLICATION-2

Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste). Au bout de 4 réponses, l'interrogation s'arrête.

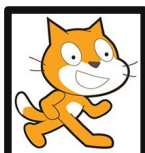
*Nombres aléatoires - Variables
Message -*



<http://acver.fr/tables2>



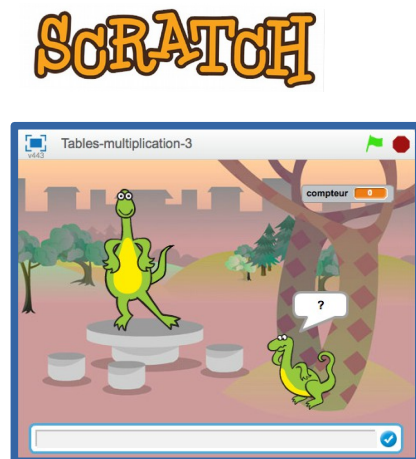
MISSION N°67



TABLES MULTIPLICATION-3

Le grand dinosaure interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond. Analyse de la réponse, juste ou fausse. Au bout de 4 réponses justes, l'interrogation s'arrête.

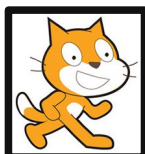
*Nombres aléatoires - Variables
Test conditionnel - Sons - Message.*



<http://acver.fr/tables-3>



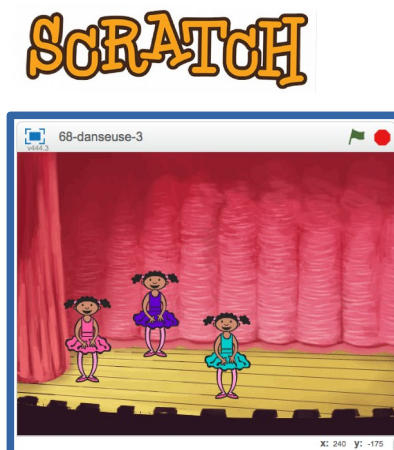
MISSION N°68



DANSEUSES - 3

Les 3 danseuses ne sont pas ensemble sur la musique. À la fin de la musique, stroboscope et applaudissements.

*Déplacement - Nombres aléatoires - Variable
Son - Duplication de lutins - Chronomètre*



<http://acver.fr/danseuses3>

