

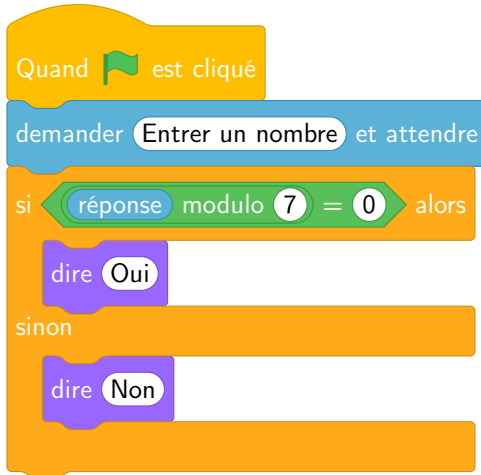
Activité : Multiples et diviseurs avec Scratch

Partie 1

Dans le logiciel Scratch, l'opérateur **a modulo b** est le reste de la division euclidienne de a par b.

Par exemple, le bloc **12 modulo 5** répond 2, car dans la division euclidienne de 12 par 5, le reste vaut 2.

Le programme ci-dessous répond à une question par oui ou par non.



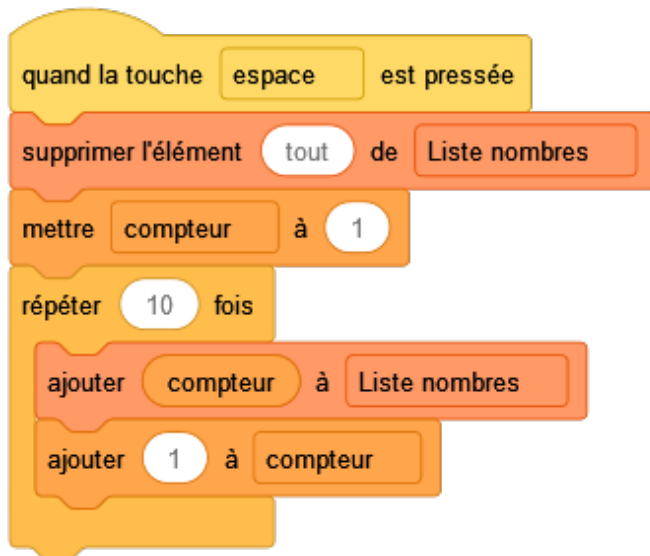
1. À quelle question répond le programme ?

2. Que répond le programme si on entre le nombre 215 ?

3. Quel est le plus grand nombre à trois chiffres pour lequel la réponse sera "Oui" ?

Partie 2

Voici un programme qui affiche la liste des dix premiers entiers :



compteur 11



1. Adapter le programme pour que le lutin puisse donner la liste des 10 premiers multiples de 13.

Si besoin, n'hésite pas à utiliser un coup de pouce 🙌.

2. Adapter ce programme pour donner la liste des 10 premiers multiples d'un nombre N choisi au lancement.

Partie 3

Construire un programme permettant de lister les diviseurs d'un nombre entier naturel N choisi au lancement.

Si besoin, n'hésite pas à utiliser un coup de pouce 🙌.
le programme ci-contre affiche les 4 diviseurs de 6.



N 6

k 7

