Activités guidées dans Scratch :

Analyse des données et sommeil

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6a**

**Partie 1 : Déterminer le nombre minimal d’heures de sommeil en une semaine**

Lis le code.

Exécute le code en cliquant sur le drapeau vert Icon

Description automatically generated.

Pour tester l’application, entre ces nombres, un à la fois,   
en appuyant sur la touche de retour après chaque entrée :

8

7

6

9

8

7

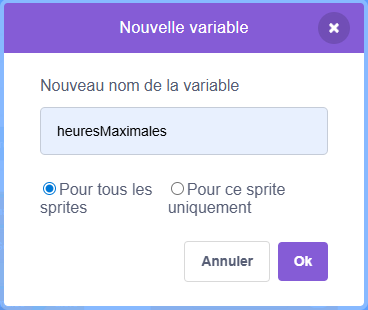
8

L’application a‑t‑elle affiché le plus petit nombre de la liste ?

**Partie 2 : Déterminer le nombre maximal d’heures de sommeil en une semaine**

Crée une autre variable appelée heuresMaximales.

1. Va dans **Variables** et sélectionne **Créer une variable**.   
 Nomme-la **heuresMaximales** et clique sur **OK**.



Activités guidées dans Scratch :

Analyse des données et sommeil (suite)

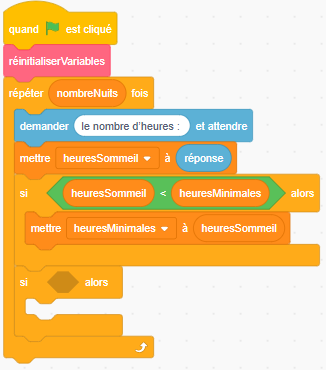
**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6b**

2. Ajoute un bloc **mettre** à la fin du sous‑programme **réinitialiserVariables**.   
 Assure‑toi que **heuresMaximales** est choisi dans le menu déroulant et que sa valeur est réglée sur **0**.



3. Sous **Contrôle**, sélectionne un bloc **si () alors** et place-le à l’intérieur du bloc **répéter** après le premier bloc **si () alors**.

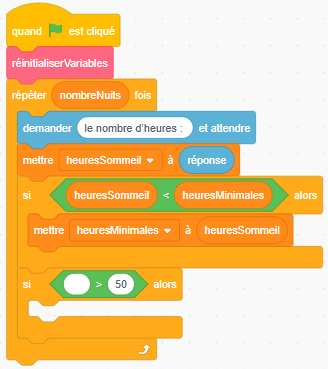


Activités guidées dans Scratch :

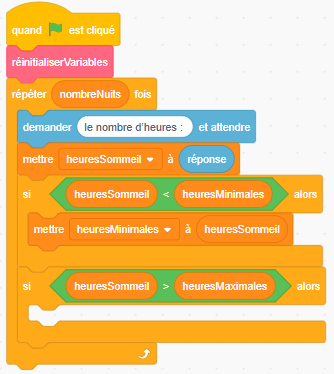
Analyse des données et sommeil (suite)

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6c**



4. Sous **Opérateurs**, sélectionne un bloc **plus grand que**.   
 Place-le dans la zone de condition du bloc **si () alors**.



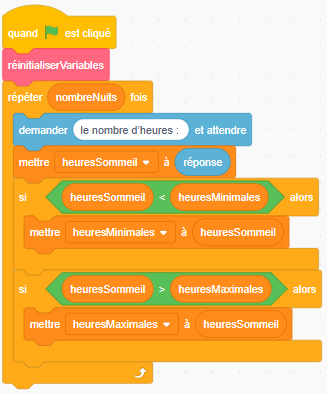
5. Sous **Variables**, place le bloc  
 **heuresSommeil** dans la première partie de l’opérateur conditionnel, et le bloc **heuresMaximales** dans la deuxième partie de l’opérateur conditionnel.

Activités guidées dans Scratch :

Analyse des données et sommeil (suite)

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6d**



6. Place un bloc **mettre** à l’intérieur de l’instruction conditionnelle et assure-toi que **heuresMaximales** est sélectionné dans le menu déroulant.   
 Place le bloc **heuresSommeil** à l’intérieur du bloc **mettre**.

 7. Sur la Scène, déplace la variable **heuresMaximales** sous la variable **heuresMinimales**.

8. Teste l’application en cliquant sur le **drapeau vert** et en entrant la même liste de nombres qu’auparavant, ou 7 nombres de ton choix.   
 Le plus grand nombre s’affiche-t-il dans la variable **heuresMaximales** sur la Scène ?

Activités guidées dans Scratch :

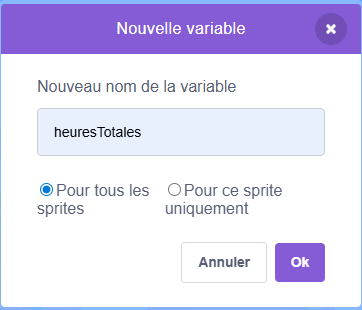
Analyse des données et sommeil (suite)

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6e**

**Partie 3 : Déterminer le nombre total d’heures de sommeil en une semaine**

1. Sous **Variables**, sélectionne **Créer une variable** et nomme-la **heuresTotales**.



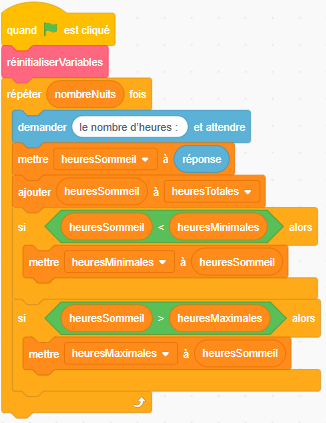
2. Ajoute un bloc **mettre** à la fin du sous-programme **réinitialiserVariables**.   
 Assure-toi que la variable **heuresTotales** est sélectionnée dans le menu déroulant et qu’elle est réglée sur **0**.  
 

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6f**

Activités guidées dans Scratch :

Analyse des données et sommeil (suite)



3. Fais glisser un bloc **ajouter** à   
 l’intérieur du bloc **répéter**, juste   
 avant le premier bloc **si () alors**.  
 Assure-toi que la variable **heuresTotales** est sélectionnée   
 dans le menu déroulant.   
 Place le bloc **heuresSommeil**   
 à l’intérieur du bloc **ajouter**.



4. Sur la Scène, déplace la variable **heuresTotales** sous les deux autres variables. Exécute le code et teste l’application.  
 Le code affiche‑t‑il la somme des nombres que tu as entrés ?   
 Si ce n’est pas le cas, examine attentivement le code pour vérifier s’il y a des erreurs.

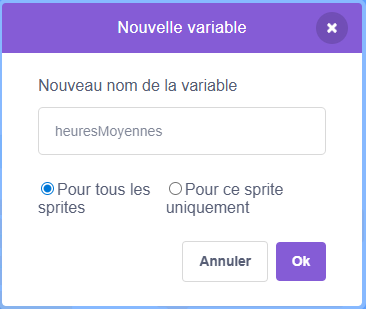
Activités guidées dans Scratch :

Analyse des données et sommeil (suite)

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6g**

**Partie 4 : Déterminer la moyenne du nombre d’heures de sommeil en une semaine**

1. Sous **Variables**, sélectionne **Créer une variable** et nomme-la **heuresMoyennes**.  
  
 

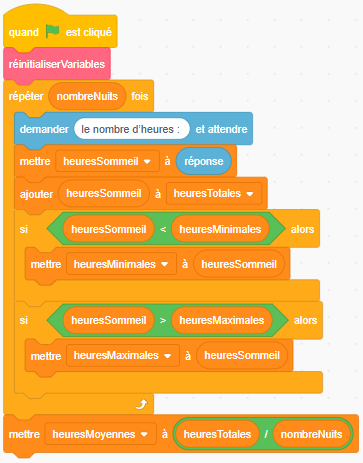
2. Fais glisser un bloc **mettre** à la fin du sous-programme **réinitialiserVariables**. Assure-toi que la variable **heuresMoyennes** est sélectionnée dans le menu déroulant, et qu’elle est réglée sur **0**.  
 

Activités guidées dans Scratch :

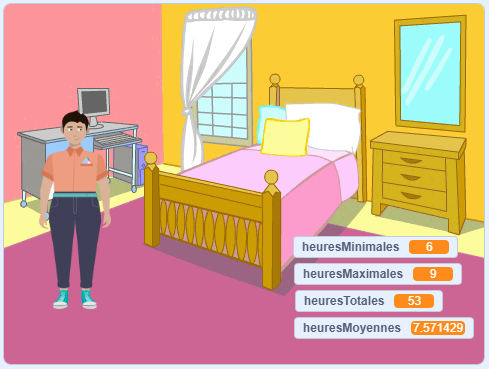
Analyse des données et sommeil (suite)

**L’algèbre**

**Unité 3, Fiche 6h**



3. Fais glisser un bloc **mettre** à la fin   
 du bloc **répéter**. Assure-toi que le   
 bloc **heuresMoyennes** est   
 sélectionné dans le menu déroulant.  
 Dans **Opérateurs**, fais glisser un   
 bloc de **division** à l’intérieur du bloc   
 **mettre**.  
 Dans **Variables**, place le bloc **heuresTotales** dans la première   
 partie de l’opérateur de **division**.   
 Glisse le bloc **nombreNuits** dans la   
 deuxième partie de l’opérateur de   
 **division**.

 4. Sur la Scène, déplace la variable heuresMoyennes sous les autres variables. Exécute le code pour tester ton programme.