

Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil

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 .

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
```

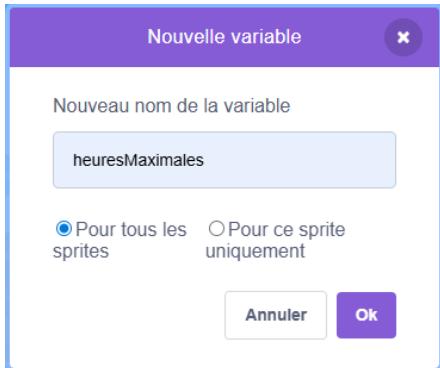
L'application a-t-elle affiché le plus petit nombre de la liste ?

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**.



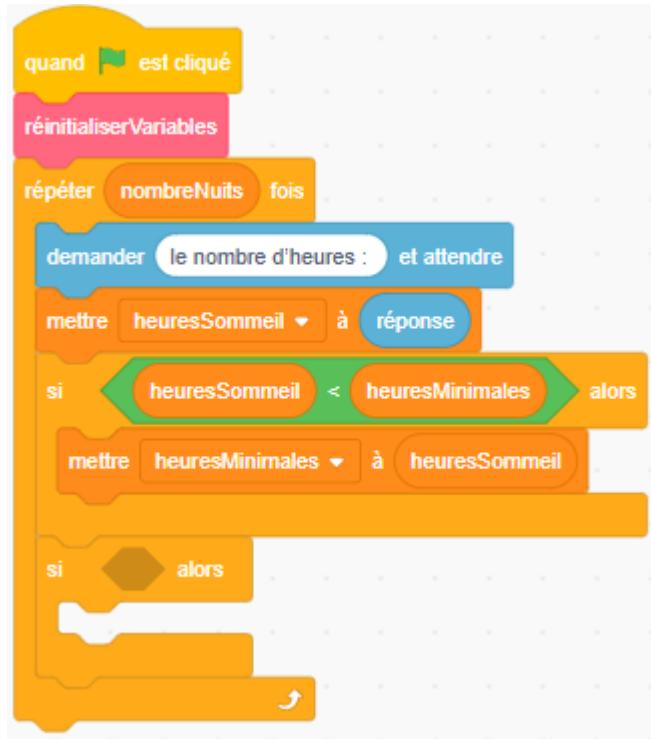
Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil (suite)

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**.

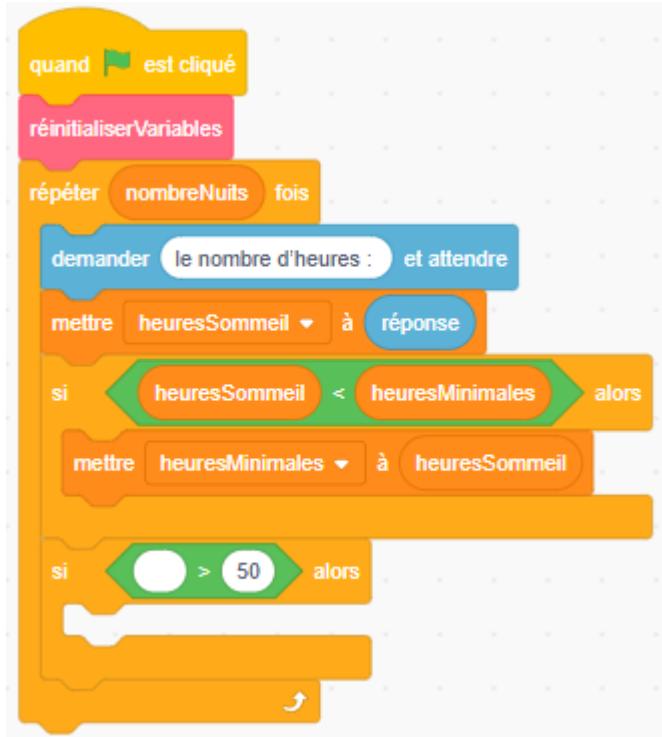


3. Sous **Contrôle**, sélectionne un bloc **si () alors** et place-le à l'intérieur du bloc **répéter** après le premier bloc **si () alors**.

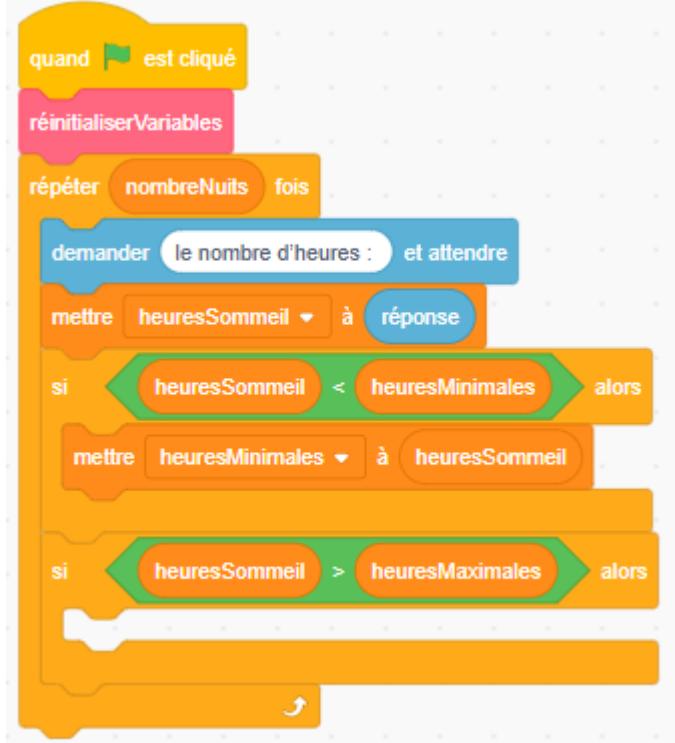


Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil (suite)

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

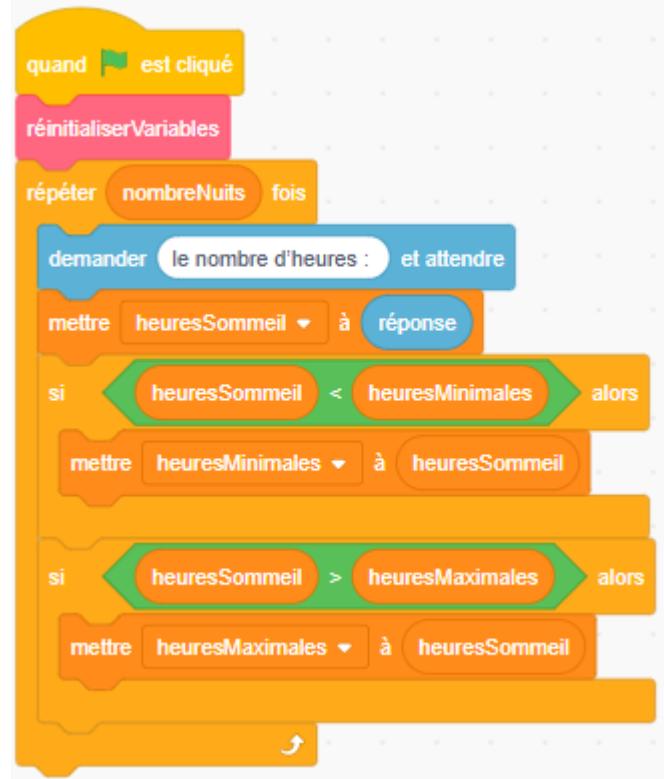


5. Sous **Variables**, place le bloc **heuresSommeil** dans la première partie de l'opérateur conditionnel, et le bloc **heuresMaximales** dans la deuxième partie de l'opérateur conditionnel.

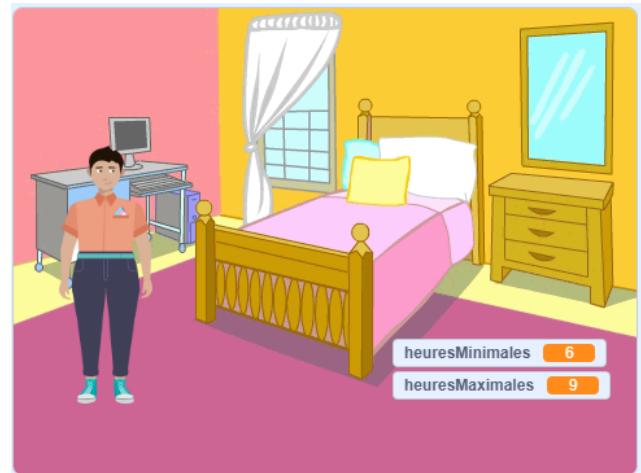


Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil (suite)

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**.



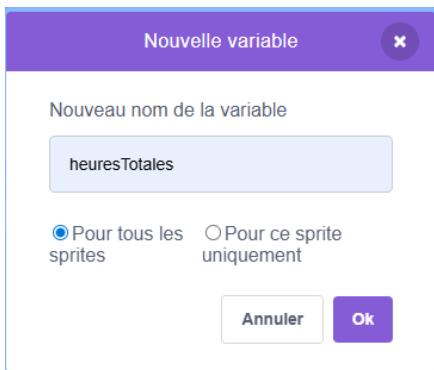
8. Teste l'application en cliquant sur le **drapeau vert** et en entrant la même liste de nombres qu'auparavant, ou 7 nombres de ton choix. Le plus grand nombre s'affiche-t-il dans la variable **heuresMaximales** sur la Scène ?

Nom _____ Date _____

Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil (suite)

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

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



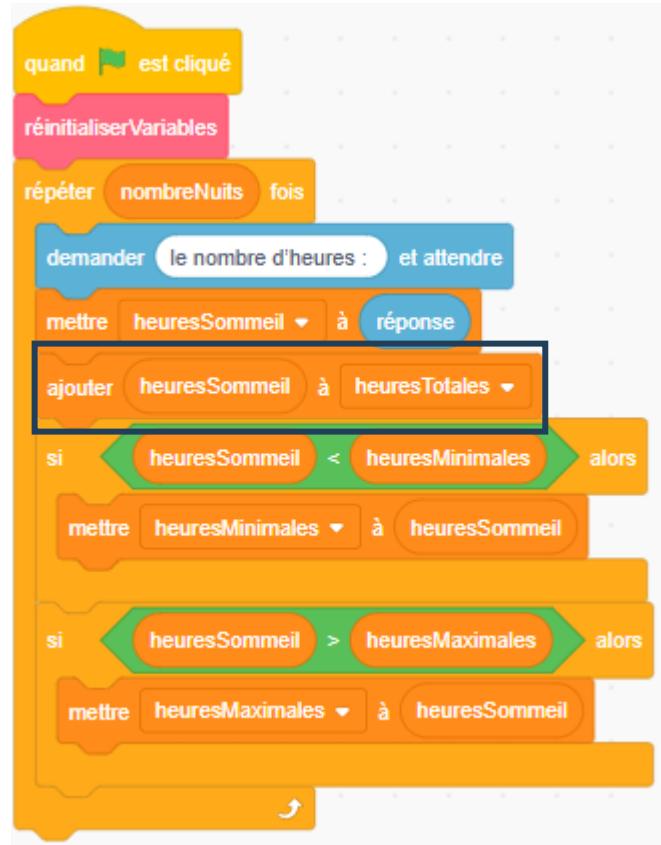
2. Ajoute un bloc **mettre** à la fin du sous-programme **réinitialiserVariables**.

Assure-toi que la variable **heuresTotales** est sélectionnée dans le menu déroulant et qu'elle est réglée sur **0**.



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**.



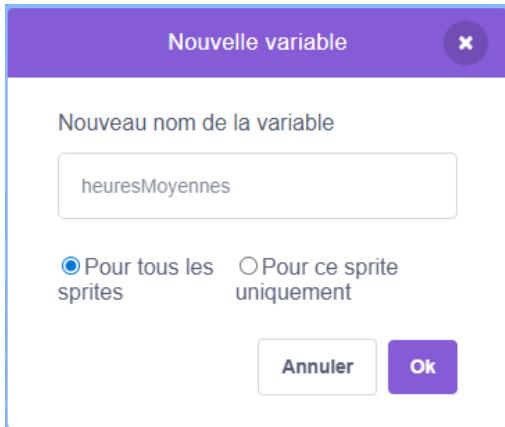
4. Sur la Scène, déplace la variable **heuresTotales** sous les deux autres variables. Exécute le code et teste l'application.
Le code affiche-t-il la somme des nombres que tu as entrés ?
Si ce n'est pas le cas, examine attentivement le code pour vérifier s'il y a des erreurs.



Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil (suite)

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**.

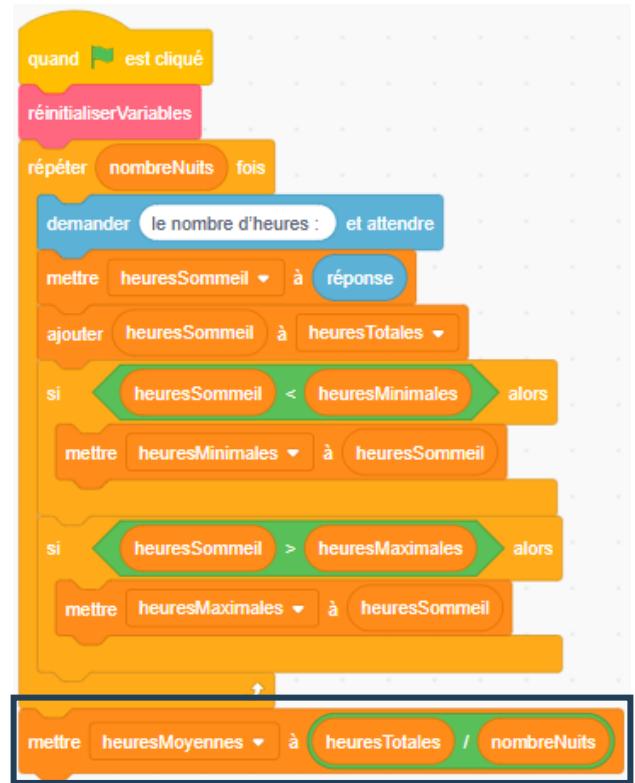


2. Fais glisser un bloc **mettre** à la fin du sous-programme **réinitialiserVariables**. Assure-toi que la variable **heuresMoyennes** est sélectionnée dans le menu déroulant, et qu'elle est réglée sur **0**.



Activités guidées dans Scratch : Analyse des données et sommeil (suite)

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.

