

Fonctions dans Scratch (2)

Tableau de valeurs

On veut écrire un programme qui calcule l'image d'un nombre x par une fonction f . puis le stocke dans un tableau. Pour faire simple on choisit la fonction f définie par : $f(x) = 3x - 2$

Voir en ligne : <http://bit.ly/2mDMOo6> (dernier exemple en bas de page)

Rappel :

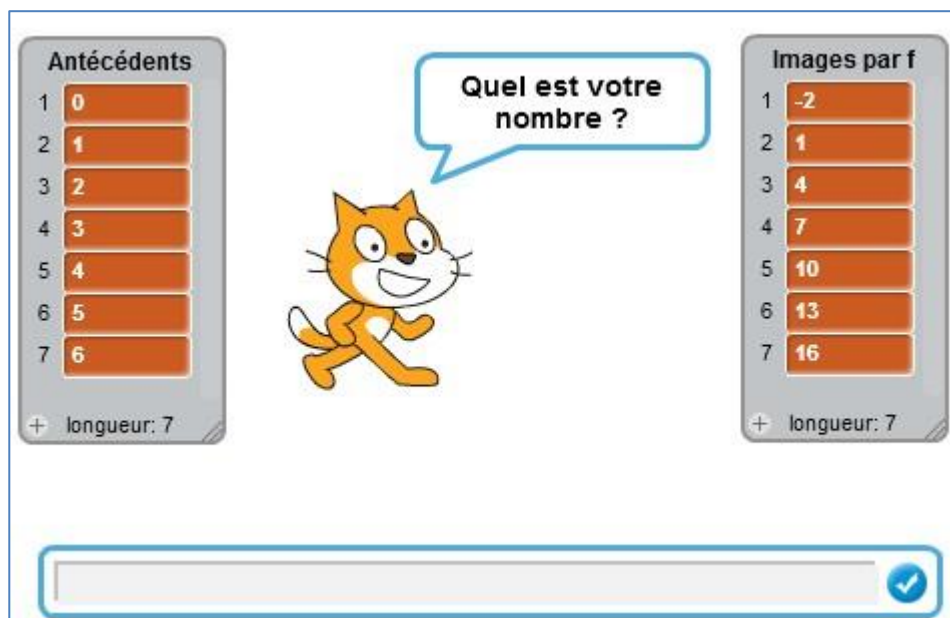
Il faut créer deux listes :

Antécédents

et

Images par f

Aide : on pourra utiliser les blocs :



Exemple du fonctionnement attendu.

On obtient un tableau de valeurs et de leurs images par f .

Pour aller plus loin :

- On peut demander à l'utilisateur les coefficients a et b de la fonction affine étudiée avant de procéder à la construction du tableau de valeurs.