



## Critères de divisibilité : 2 et 5

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

Le but de cette fiche est de créer un programme qui permet de savoir si un nombre est divisible par 2 ou par 5 en utilisant les critères de divisibilité.

Le lutin doit donner la justification !

### Créer sa liste

1. Le programme commence quand on clique sur le drapeau vert.
2. Le lutin demande, quand le drapeau vert est cliqué : « Ecris un nombre ayant au moins 2 chiffres ».
3. Crée une variable « nombre » et donne-lui la valeur de la réponse.
4. Crée une liste « chiffres » qui va contenir tous les chiffres du nombre donné par le joueur.
5. Réinitialise la liste.
6. Crée une variable position et mets-la à zéro.
7. Répète « longueur du nombre » fois : ajoute 1 à la variable position et insère la lettre (qui est en fait le chiffre) « position » de « nombre » en position « position » de la liste « chiffres ».

### Tester le nombre : est-il divisible par 5 ?

On veut maintenant tester si le nombre est divisible par 5.

Crée une condition qui permet de le tester (remarque : ta variable position est au dernier chiffre de ton nombre dans ton programme).

S'il est divisible par 5, le lutin doit dire : «le nombre ... est divisible par 5 car... ».

Sinon il doit dire : «le nombre ... n'est pas divisible par 5 car.... ».



### Tester le nombre : est-il divisible par 2 ?

De même teste si le nombre est divisible par 2 en utilisant les critères de divisibilité.



# Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

Créer une liste		Aller dans « données » et créer une liste.
Réinitialiser une liste		Aller dans « données » et choisir « supprimer l'élément tout de liste ».
Créer une variable		Aller dans « Données » et choisir « Créer une variable ».  Entrer le nom de la variable, par exemple « nombre ».  De nouvelles briques apparaissent et tu pourras t'en servir dans le programme.
Créer une variable et lui donner la valeur de la réponse.		Choisir dans « Données », « mettre nombre à... »  Clique dans « Capteurs » et insère la brique « réponse »
Demander une réponse		Aller dans « Capteurs », et choisir « demander...et attendre ».
Calculer la longueur d'une phrase.		Aller dans « opérateurs », choisir la brique « longueur de... » et insérer la variable « phrase ».
Créer une boucle qui va jusqu'à la fin de du mot.		Aller dans « Contrôle » et utilise la brique « répéter...fois ».
Ajouter 2 à la variable « positionliste »		Aller dans « données ». Ajouter 2 à la variable « positionliste ».
Insérer une lettre dans une position donnée de la liste.		Aller dans « Données » et dans la liste voulue choisit la brique « insérer... ». On va dans « opérateurs » et on prend « lettre...de... ». On prend la lettre « positionmot » de « mot ».
		en « positionliste ».
Tester si le dernier chiffre est 0 ou 5.		Aller dans capteurs, choisir le capteur « ou » puis insérer « = ». On teste si l'élément « position » de la liste « chiffres » est égal à 0 ou à 5.