



Création des variables

nature	nom	rôle
variable	nombre	Elle mémorise le nombre décimal positif donné par le joueur.
Variable	nombre2	Cette variable va contenir la première partie de l'écriture scientifique (celle devant la puissance de 10). Vous allez donc la modifier (multiplier ou diviser par 10) jusqu'à ce qu'elle remplisse les conditions pour être la première partie de l'écriture scientifique.
variable	exposant	Cette variable représente la puissance à laquelle on va élever la puissance de 10. Elle sera soit positive soit négative en fonction du nombre de départ. Vous devrez donc lui ajouter 1 ou -1 suivant les cas.



Mettre en place le programme :

1. Le lutin demande au joueur un nombre décimal positif (la virgule est représentée par un point).
2. On initialise toutes les variables :
 - Nombre et nombre2 prennent la valeur de la réponse donnée par le joueur au début du programme.
 - exposant est mis à

Si le nombre est plus grand que 1 :

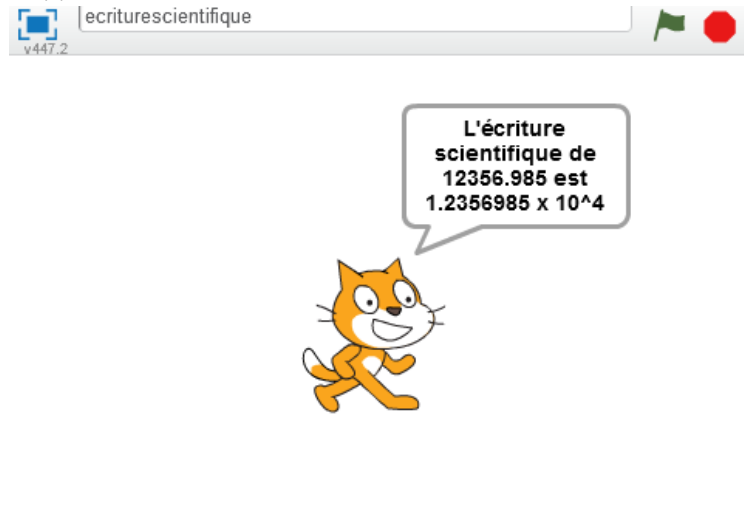
1. Quel va être le signe de la variable exposant ?
2. Quelle est la condition d'arrêt ? indication : elle doit porter sur nombre2 ?
3. Réfléchissez à la façon dont doivent être modifiées les variables nombre2, exposant et puissance10.

Sinon :

1. Quel est le signe de la variable exposant ?
2. Quelle est la condition d'arrêt ? *indication : elle doit porter sur nombre2.*
3. Réfléchissez à la façon dont doivent être modifiées les variables nombre2, exposant et puissance de 10.

Afficher la réponse :

On veut que la réponse apparaisse de la façon suivante :



Un grand merci à Stéphane Hélaine !