



Liste de diviseurs

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Le but de ce programme est d'afficher la liste des diviseurs d'un nombre entier donné.

Nom des variables

nature	nom	rôle
variable	diviseur	Elle prendra la valeur de tous les nombres entiers de 1 à au nombre donné et elle testera s'il divise ce nombre
variable	position	Elle permet de parcourir la liste « diviseurs ». Elle aura comme valeur initiale 0, puis on lui ajoutera 1 à chaque fois que l'on trouve un diviseur.
liste	diviseurs	C'est la liste des diviseurs du nombre donné

Créer la liste

Tu commenceras par mettre les variables à 0.

Le lutin demande : « Donne-moi un nombre entier. Je te dirai la liste de ses diviseurs ! ».

Répète jusqu'à ce que la variable « diviseur » soit égale à « réponse » :

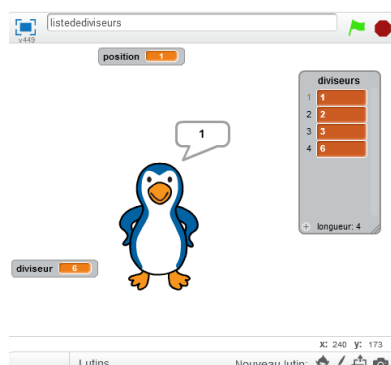
- ✓ Ajouter 1 à la variable « diviseur ».
- ✓ Si le nombre est un diviseur (tu pourras utiliser la brique « modulo »), alors :
 - Ajoute 1 à la variable « position ».
 - Insère la variable « diviseurs » dans ta liste à cette position.

Quand on clique sur le drapeau vert, la liste des diviseurs du nombre donné s'affiche

Pense à réinitialiser ta liste au début de ton programme (tu pourras faire un bloc).

Pour aller plus loin...

Tu peux ensuite faire dire au lutin les diviseurs du nombre les uns après les autres quand on clique sur la barre « espace » en parcourant la liste des diviseurs.



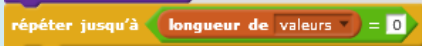


Aide logiciel

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



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Créer une liste		Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une liste » Donne un nom à liste. De nouvelles briques apparaissent alors.
Insérer une valeur dans la liste		Aller dans « données » et choisir la brique « insérer ...en position.....de la liste... »
	Réinitialiser la liste	
Répéter jusqu'à ce que la liste soit vide.		Répéter jusqu'à ce que la longueur de la liste soit égale à 0.
Supprimer un élément de la liste.		Aller dans « données » et choisir la brique « supprimer l'élément 1 de la liste.
Créer un bloc et le nommer.		Aller dans « Ajouter bloc » et créer un nouveau bloc.
Insérer un bloc.		Aller dans « Ajouter bloc », choisir la brique correspondant au bloc créé et insère là dans ton programme.