




Conception : la table de multiplication

- Prévoir les étapes que devra exécuter le lutin
- Prévoir les instructions correspondantes

Nom

Prénom

Lutin	Algorithme
	<p>quand  est cliqué</p> <p>Initialiser reussite Initialiser total Présenter l'activité</p> <p>.....</p> <p>→ Attribuer une valeur aléatoire à a Attribuer une valeur aléatoire à b Saisir une réponse à la multiplication</p> <p>Si </p> <p>Ajouter 1 à reussite </p> <p>Sinon Afficher la réponse </p>