

QUESTION FLASH

Développer et réduire l'expression suivante:

$$(3x + 4)(2x - 6)$$

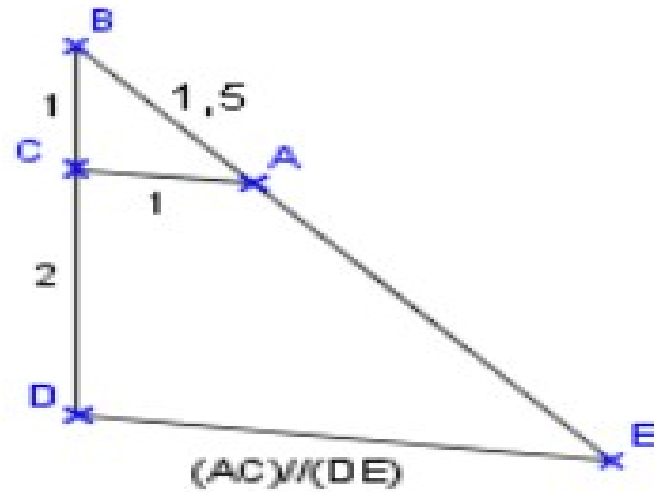
Développer et réduire l'expression suivante:

$$(3x + 4)(2x - 6) - (2x - 3)$$

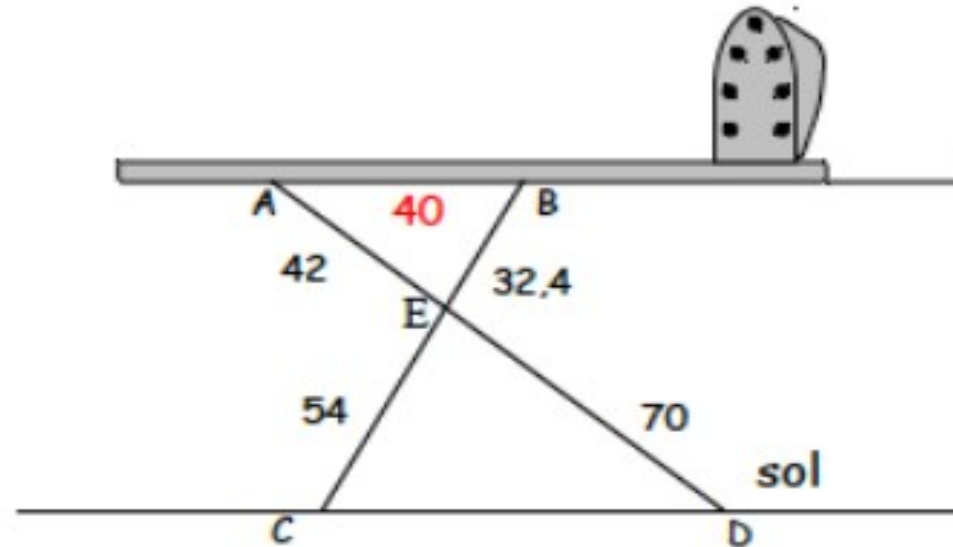
Donner le résultat sous la forme d'une fraction irréductible :

$$\frac{11}{2} - \frac{1}{3} \times \frac{5}{6}$$

Calculer BE



Cette table à repasser est-elle parallèle au sol?



On considère la série statistique suivante :

12; 4; 3; 16; 10; 15; 12; 3; 4; 24; 6.

Déterminer l'étendue; la moyenne et la médiane.

Donner l'écriture scientifique de cette expression

$$\frac{5 \times 10^{-5} \times 6 \times 10^{-8}}{15 \times 10^{-3}}$$

Développer et réduire l'expression suivante:

$$(2x - 3)(2x + 3)$$

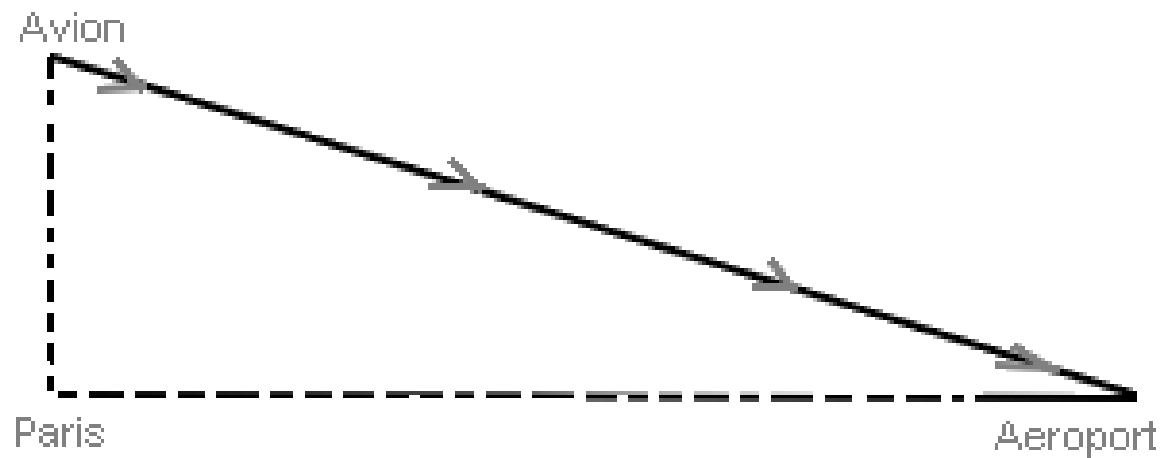
Développer et réduire l'expression suivante:

$$(3x - 5)(2x - 7)$$

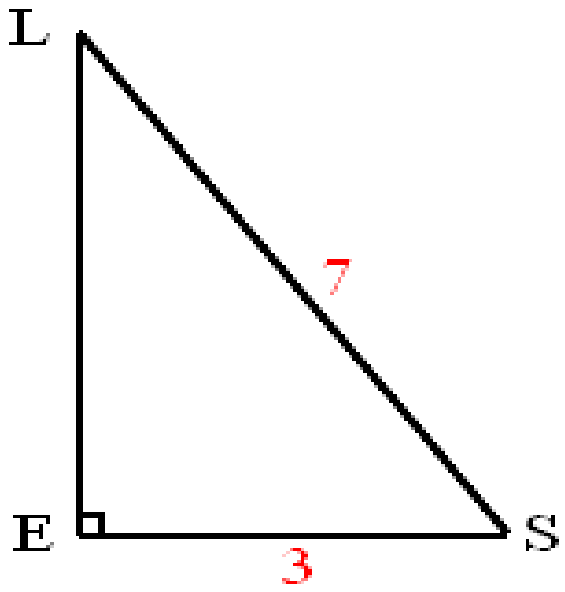
Donner le résultat sous la forme d'une fraction irréductible:

$$\frac{-1}{6} + \frac{3}{6} \times \frac{5}{4}$$

Un avion vole au dessus de Paris. Il doit atterrir dans un aéroport situé à 49,7 km de la ville. Pour descendre il parcourt 50 km.
A quelle altitude volait-il au dessus de Paris ?



Calculer LE.



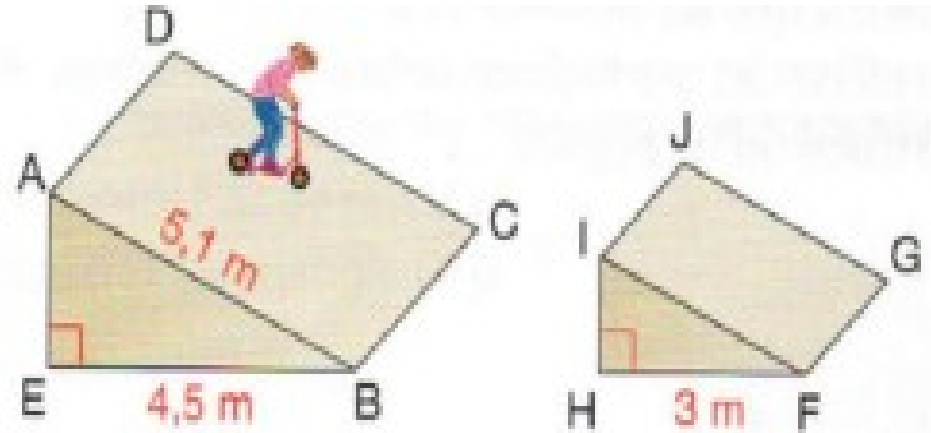
Que permet de calculer ce programme?



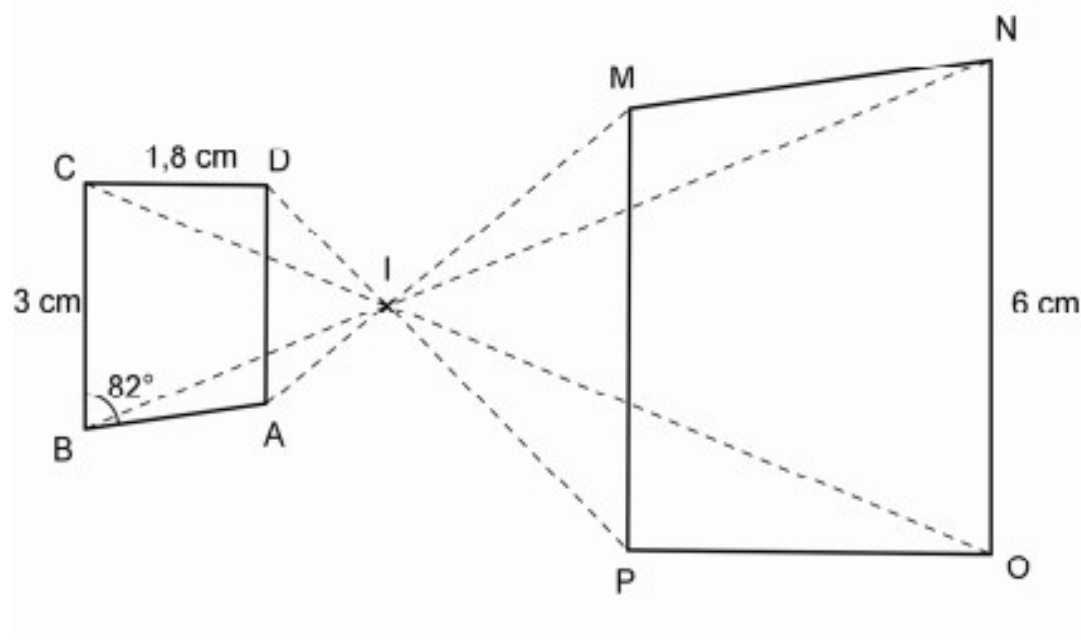
Développer et réduire l'expression suivante:

$$3 - (2x + 1)(2x - 1)$$

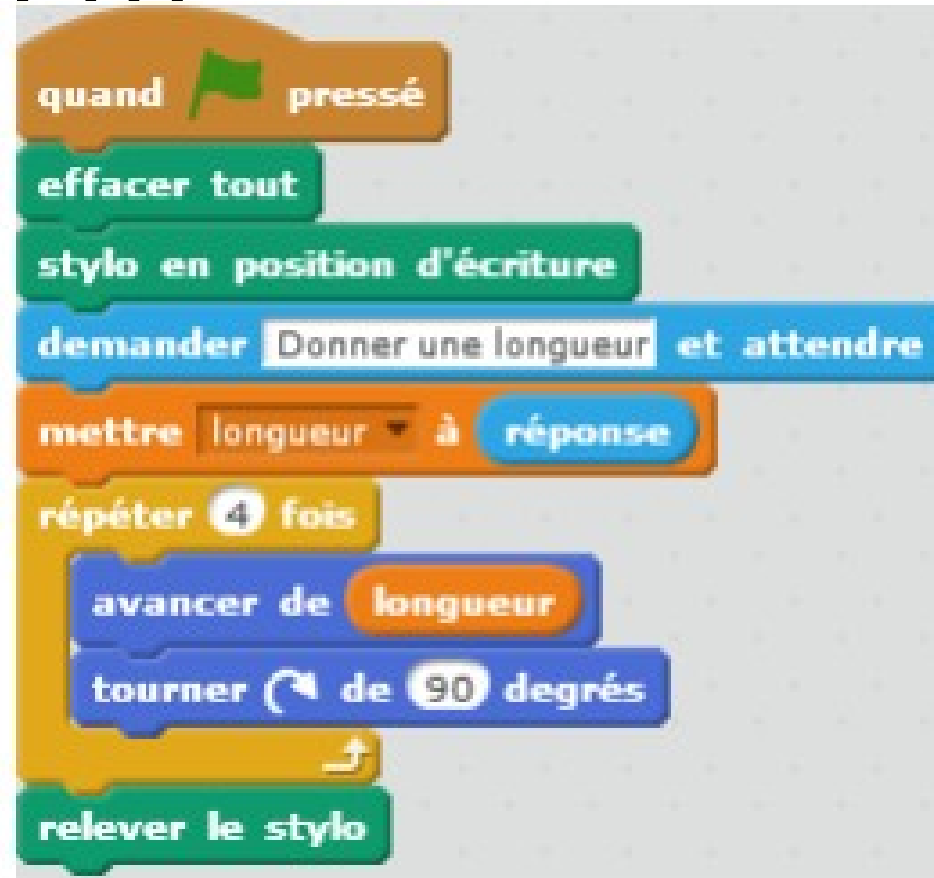
Les triangles ABE et HIJ sont semblables.
Calculer IF



Le trapèze MNOP est l'image du trapèze ABCD par l'homothétie de centre I.
Calculer la distance OP.



Que va faire le chat lorsque l'on va faire fonctionner ce programme avec Scratch?



```
quand flag cliqué  
effacer tout  
stylo en position d'écriture  
demander Donner une longueur et attendre  
mettre longueur à réponse  
répéter 4 fois  
  avancer de longueur  
  tourner de 90 degrés  
relever le stylo
```

The image shows a Scratch script starting with a 'when green flag clicked' event. It then performs a series of actions: clearing the stage, setting the pen tool to 'writing', asking the user for a length, storing the response in a variable named 'longueur', and then repeating a loop 4 times. Inside the loop, the character moves forward by the length of 'longueur' and then turns 90 degrees. Finally, the pen is lifted.

Que va faire le chat lorsque l'on va faire fonctionner ce programme avec Scratch?

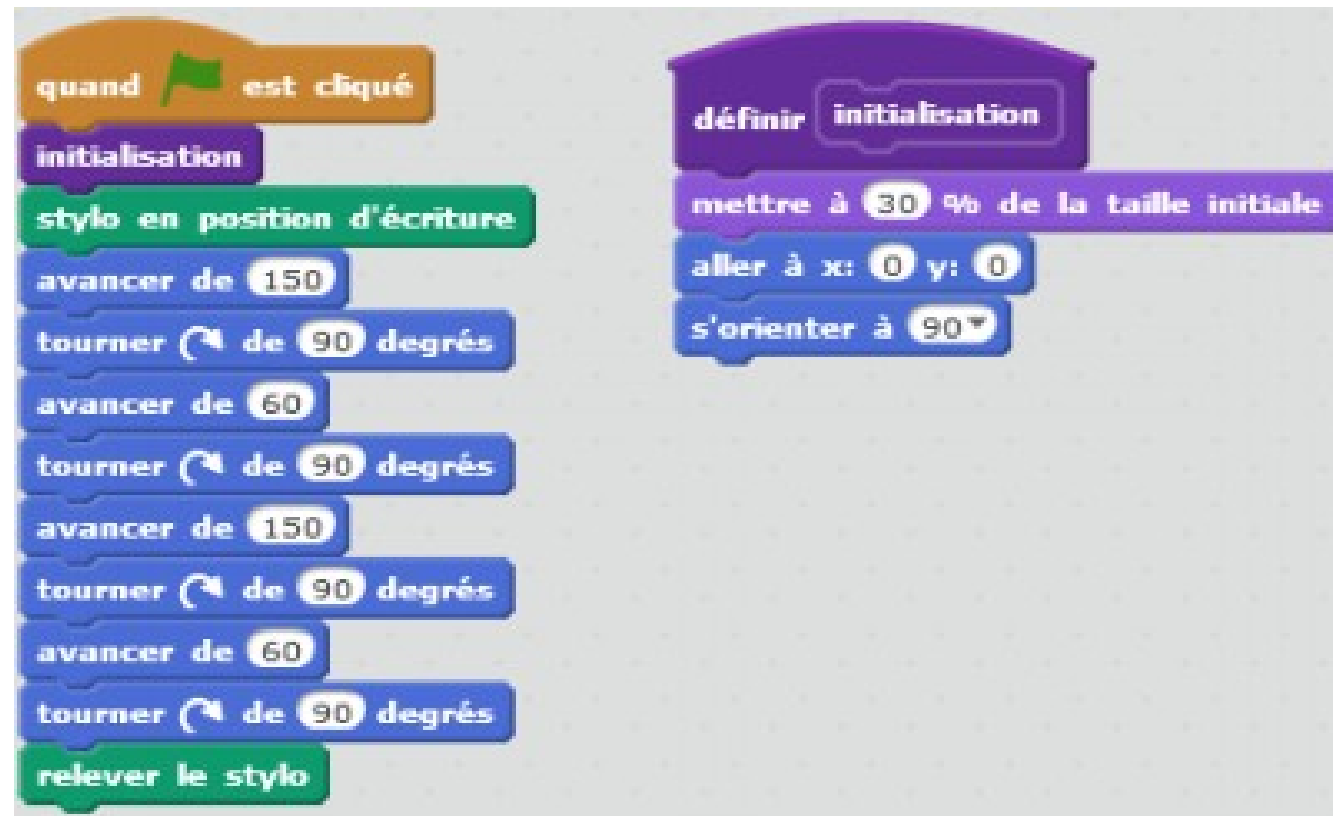


Avec la longueur 140 et l'angle 50, que permet de tracer ce script?

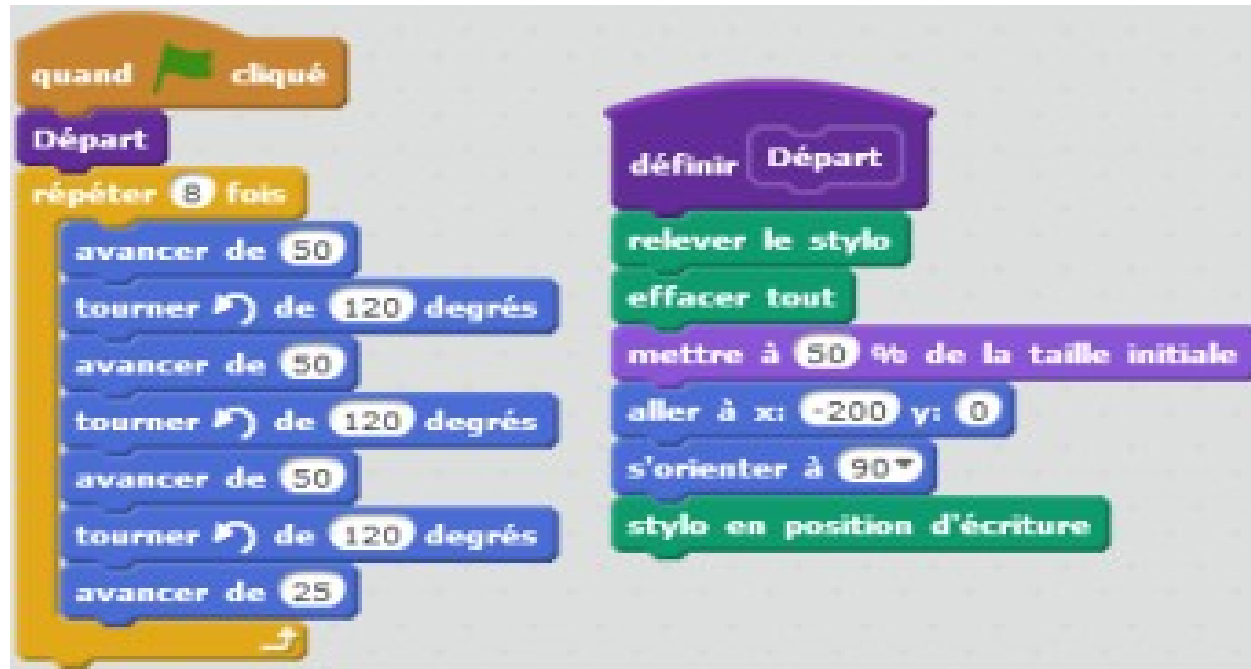
```
quand flag pressé
effacer tout
demander "Donne une longueur" et attendre
mettre longueur à réponse
demander "Donne un angle" et attendre
mettre angle à réponse
stylo en position d'écriture
avancer de 100
tourner de angle degrés
avancer de longueur
tourner de 180 - angle degrés
avancer de 100
tourner de angle degrés
avancer de longueur
tourner de 180 - angle degrés
relever le stylo
```

The image shows a Scratch script designed to draw a parallelogram. It starts with a 'when green flag clicked' event, followed by 'clear all'. It then prompts the user for a 'length' and an 'angle', storing the inputs in variables. The drawing process begins with the pen down, moving 100 units forward, turning by the user-defined angle, moving the user-defined length forward, turning 180 minus the angle, moving 100 units forward, turning the user-defined angle, moving the user-defined length forward, and finally turning 180 minus the angle before lifting the pen.

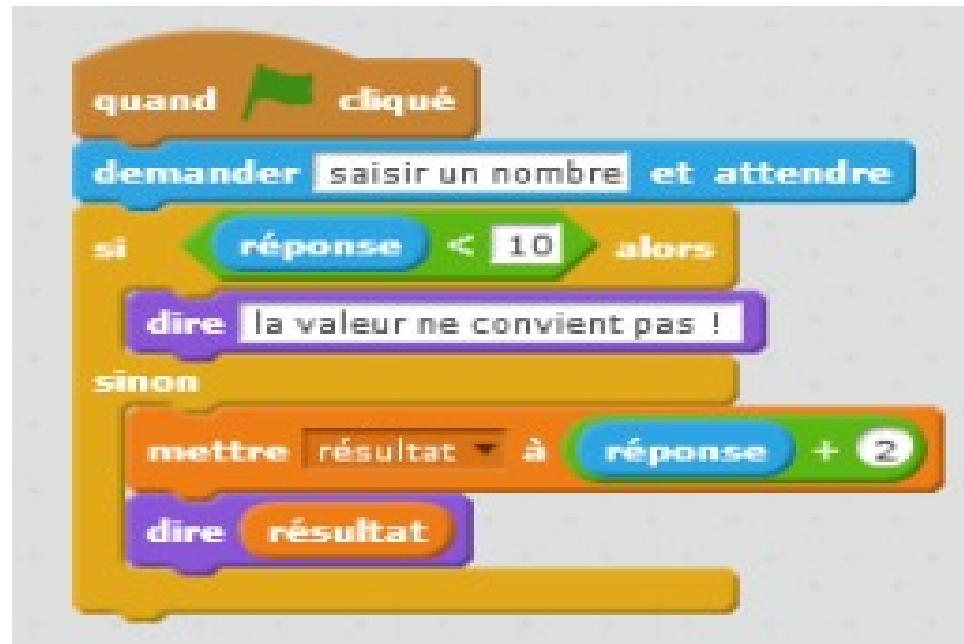
Quel tracé est obtenu par ce script?



Quel tracé est obtenu par ce script?



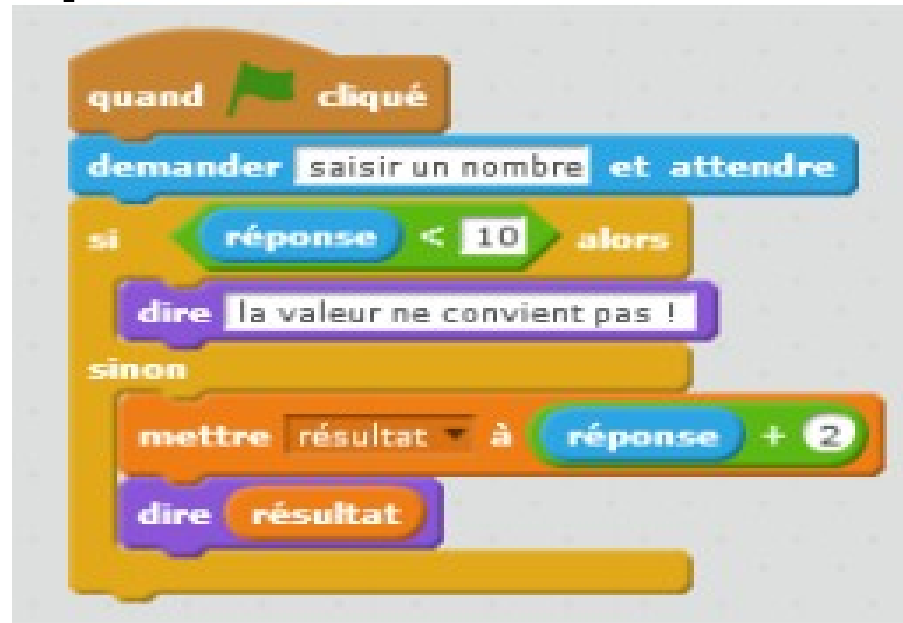
Que se passe t-il si Maria saisit 13?



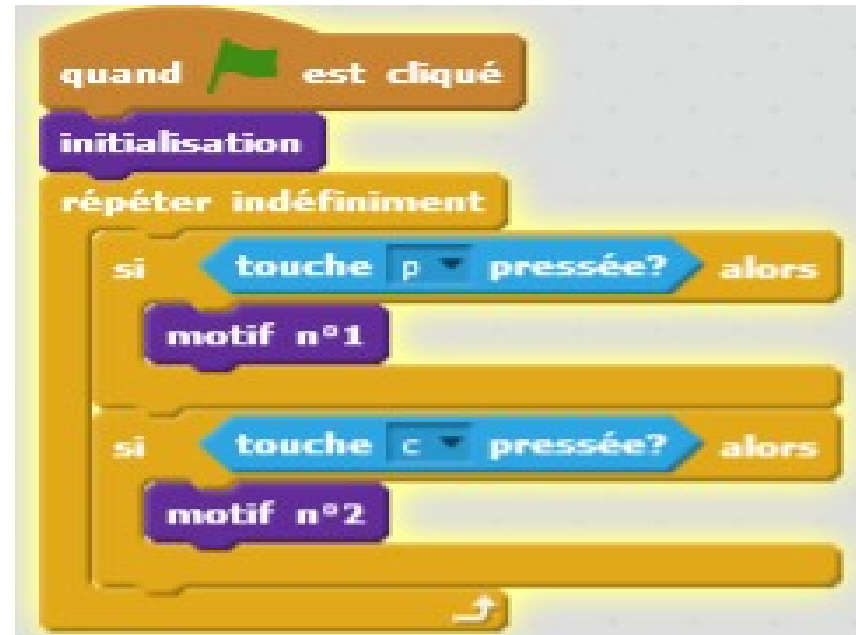
```
quand cliqué
demander saisir un nombre et attendre
si réponse < 10 alors
  dire la valeur ne convient pas !
sinon
  mettre résultat à réponse + 2
  dire résultat
```

The image shows a Scratch script starting with a 'when clicked' event. It asks the user to 'enter a number' and waits for a response. An 'if' block checks if the response is less than 10. If true, it says 'the value is not suitable!'. If false, it sets a variable named 'résultat' to the response plus 2, and then says 'résultat'.

Le lutin affiche « la valeur ne convient pas! ». Donner une valeur que Sara a pu saisir.



A quel condition le motif 1 sera-t-il tracé?



A quel condition le motif 2 sera-t-il tracé?

