

Résolution 1

Etape 1 :

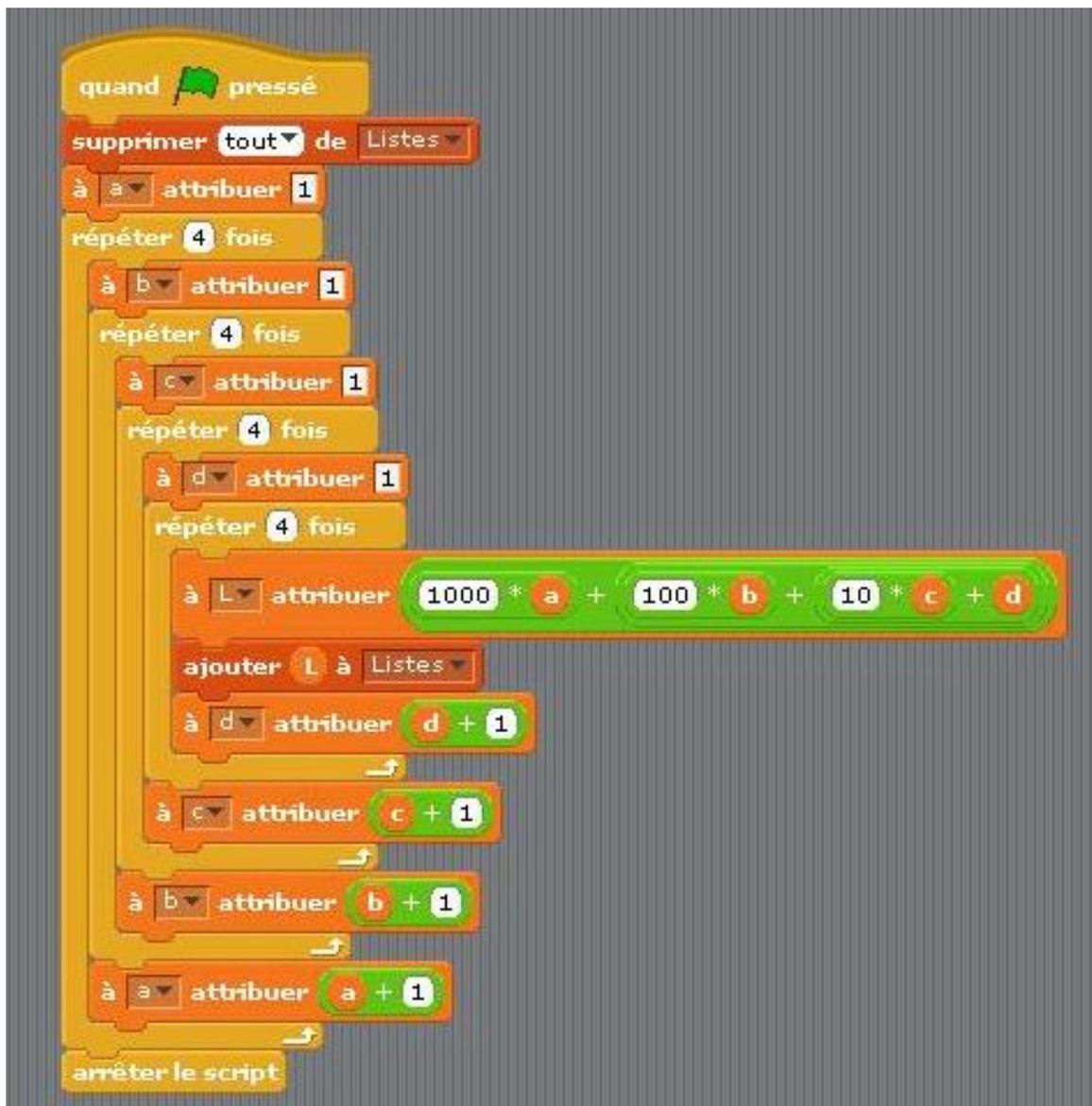
On se donne deux nombres que l'on mémorise dans deux registres . Ecrire un algorithme permutant les valeurs contenues dans ces deux registres.



Résolution 2

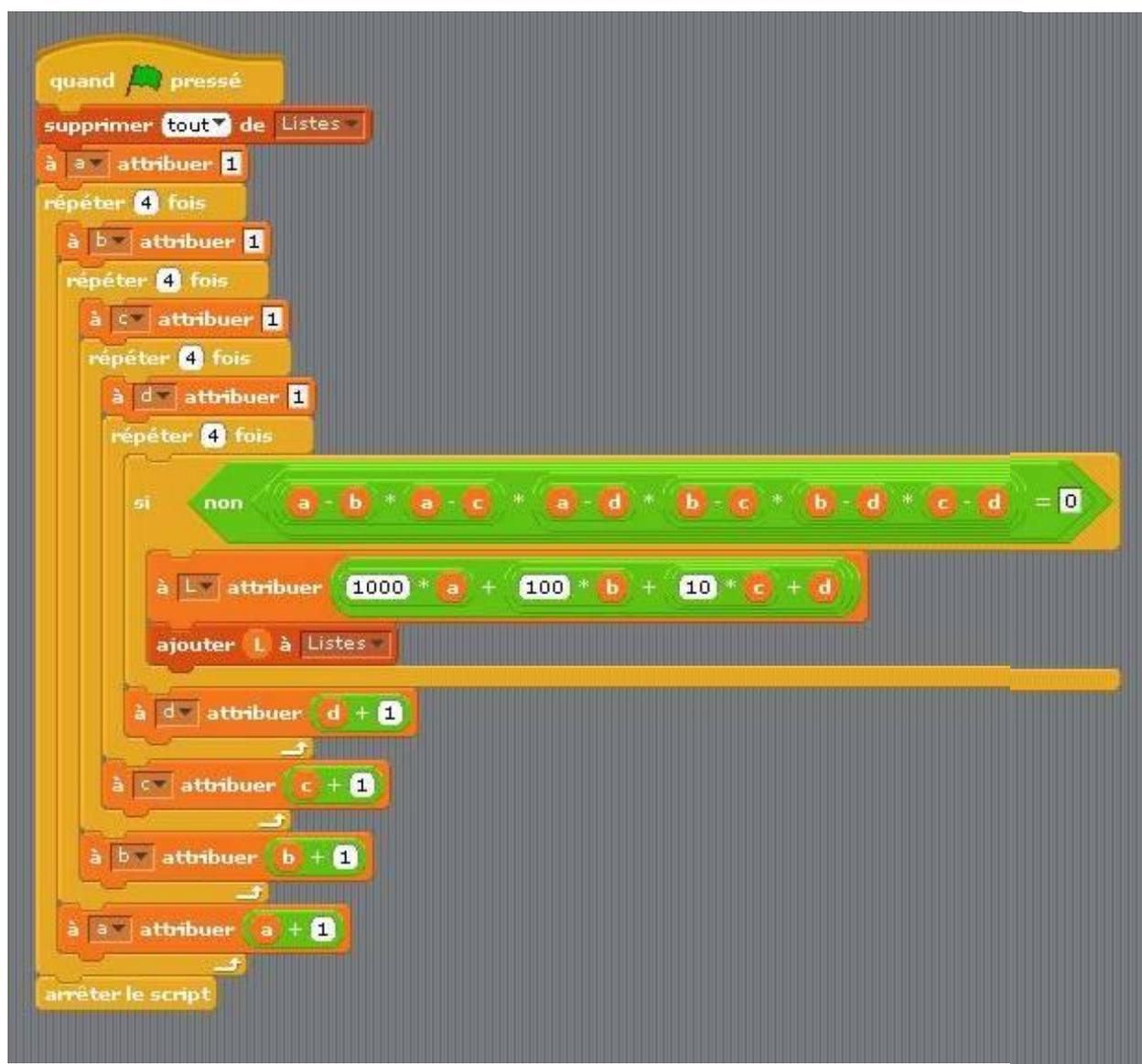
Etape 1 : Recenser toutes les listes de 4 chiffres s'écrivant au moyen des chiffres 1, 2, 3, 4 (répétition autorisée)

Pour un affichage efficace, une liste L a été déclarée. Dans cette liste ont été stockés tous les nombres entiers à 4 chiffres s'écrivant à l'aide de 1, 2, 3, 4. L'affichage des 256 éléments de L se fait alors en continu.



Etape 2 : Ecrire toutes les permutations des 4 nombres notés 1, 2, 3, 4

La condition utilisée (le produit des six différences est non nul) est programmée par la négation de la proposition « le produit des six différences est nul ». Il faut noter qu'une condition utilisant le symbole « \neq » n'est pas disponible avec «Scratch ».



Etape 3: Ecrire toutes les permutations des 4 nombres notés 1, 2, 3, 3

