



Mission n° 16 : détecter si un nombre est premier avec scratch.

Créer un programme qui précise à l'utilisateur si un nombre saisi est un nombre premier.

Variables :

Créer trois variables « nombre », « div », « liste des diviseurs ».

Consignes :

Nous testerons si le nombre est divisible par 1,2,3 jusqu'à la valeur du nombre.

Chaque diviseur sera inséré dans la « liste des diviseurs ».

Si la longueur de la « liste des diviseurs » vaut 2 alors il est premier sinon il ne l'est pas.



Aide :

Voici les différentes briques utilisées pour la conception de ce programme.



