



RUGBY

Programme pour le iQCM 5ème évalué

publié le 25/04/2025

Descriptif :

Programmation et rugby

Un élève de 5ème est un fan de rugby et de programmation.

Il a créé le programme ci-dessous lui permettant de comptabiliser le score de son équipe préférée.

Lors du match, il a appuyé 3 fois sur le bouton A, 2 fois sur le bouton B et 3 fois sur le logo.

Quel est le score de son équipe préférée affiché sur la carte microbit ?

Document joint

[qcm_microbit_evaluation_rugby \(PDF de 87.3 ko\)](#)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.