En quête de satisfaction !

Vous êtes responsable d’un site internet de vente et vous souhaitez mettre en place une enquête de satisfaction comme le font la plupart des sites.

En voici un exemple :



Pour pouvoir le mettre en place, nous allons analyser chacune des parties composant cet affichage :

**Partie 1 :** ………………………………………

a) Traduire par une ***phrase simple*** la signification

de 15 : ………………………………………………………………………………………………………………

de 49 : ………………………………………………………………………………………………………………

de 96 : ………………………………………………………………………………………………………………

b) A partir de tes connaissances, pourrais-tu reformuler « ***mathématiquement*** » les phrases précédentes

15 : …………………………………………………………………………………………………………………

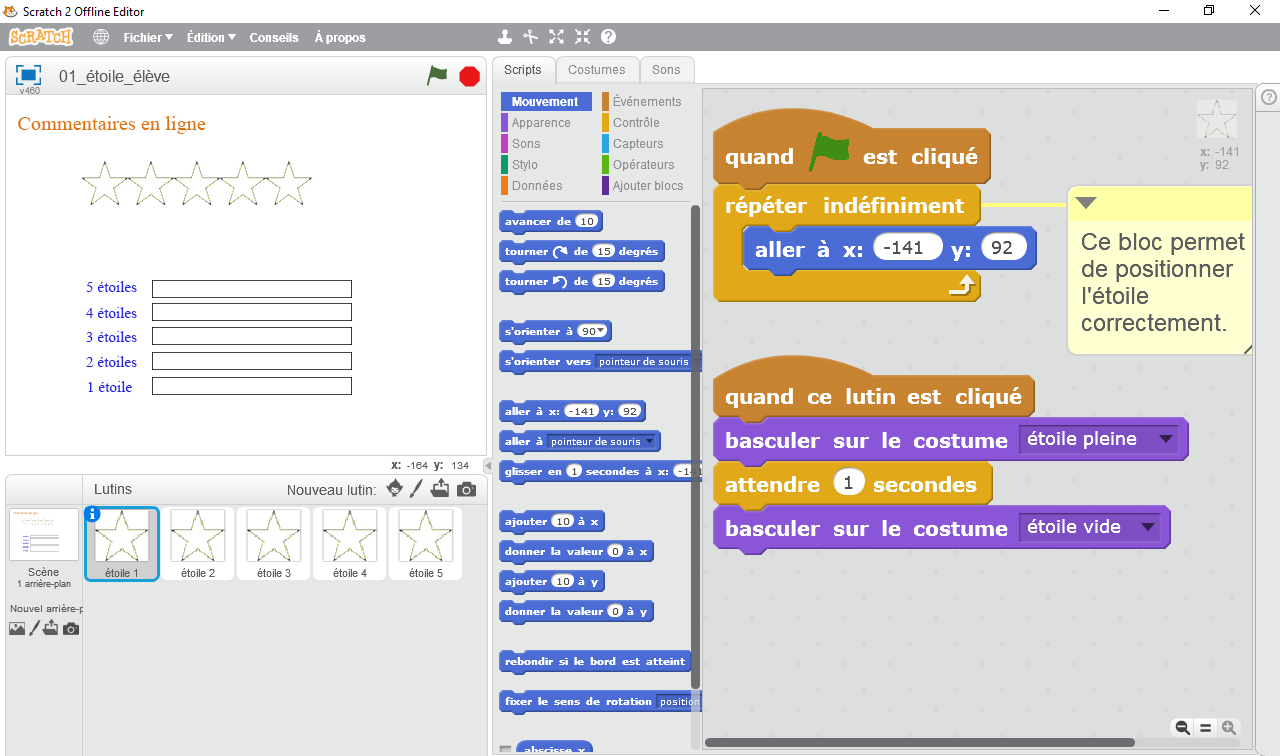
49 : …………………………………………………………………………………………………………………

96 : …………………………………………………………………………………………………………………

c) Les informations précédentes ont été récoltées au moment où les utilisateurs du site cliquent sur l’étoile

correspondant à la note qu’ils veulent attribuer au produit. Nous allons simuler cette situation avec

Scratch, en complétant le script suivant (pour chaque étoile) :



……………………………………

……………………………………

*Ouvrir le fichier étoile\_élève.sb2 et vérifier que le script permet de noter correctement.*

**Partie 2 :** ………………………………………

a) Selon quel(s) critère(s) le rectangle a-t-il été colorié en jaune ?

………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………

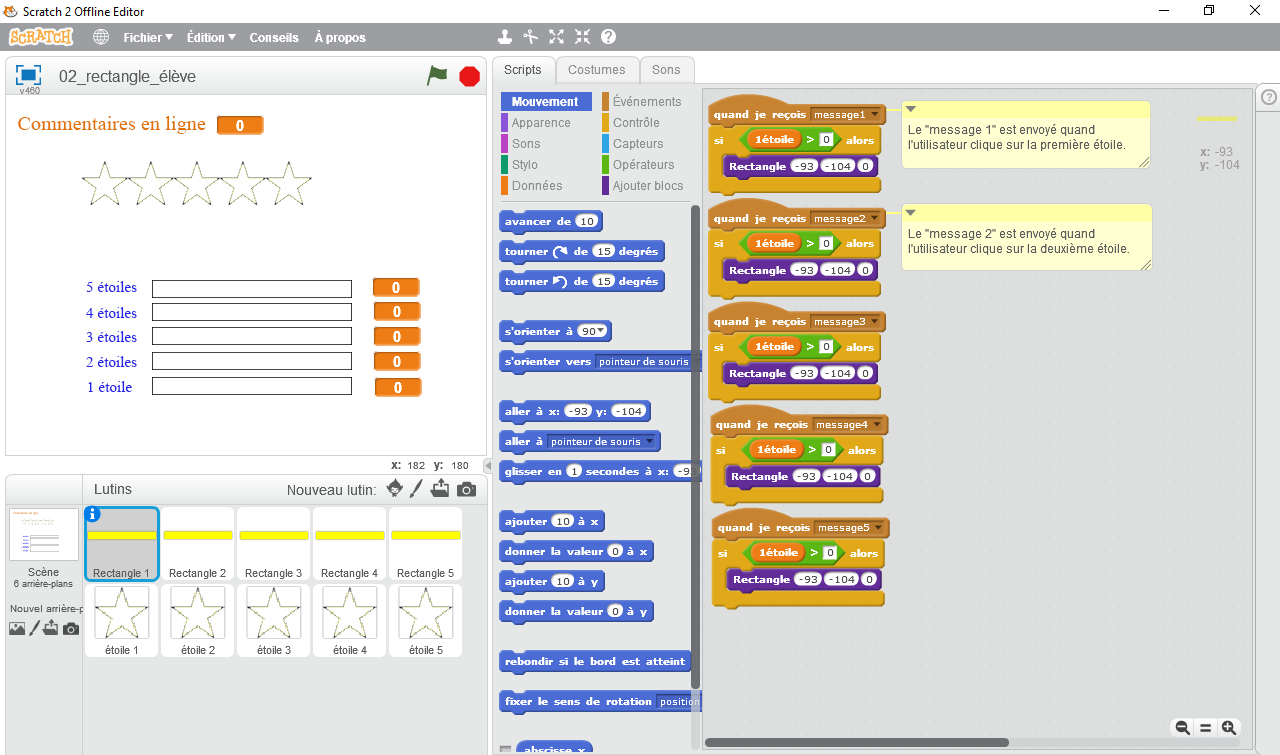
b) Quelle notion ***mathématique*** permet de justifier cela ? Rappelle la méthode de calcul.

………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………

c) Nous allons simuler cette situation avec Scratch, en complétant les scripts suivants (pour chaque rectangle) :



……………………………………

*Ouvrir le fichier rectangle\_élève.sb2 et vérifier que le script permet de colorier correctement chaque rectangle.*

Principe d’utilisation du bloc « Rectangle » :

Longueur du rectangle …………………………

Ordonnée du sommet  
supérieur gauche

Abscisse du sommet  
supérieur gauche

**Partie 3 :** ………………………………………

a) Par quelle notion pourrait-on interpréter le « 4,1 étoiles sur 5 » ?

………………………………………………………………………………………………………………

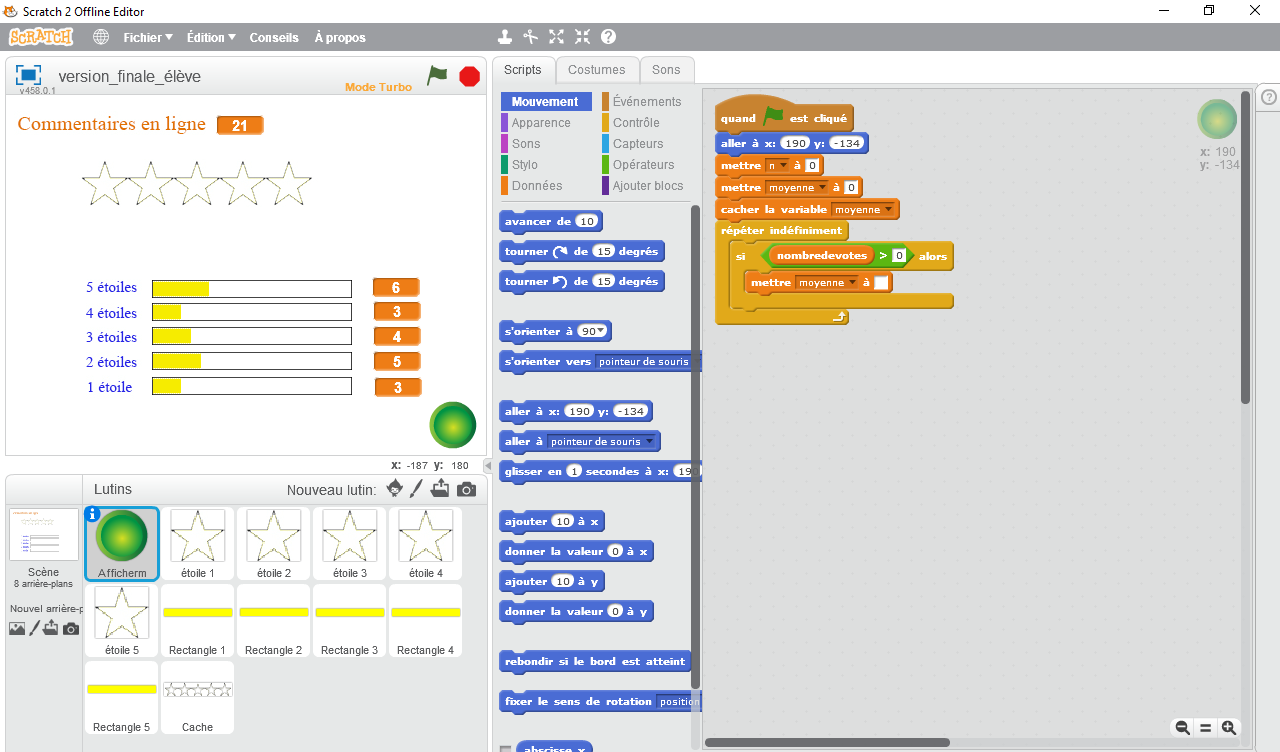
b) Explique la méthode de calcul nécessaire à l’obtention de ce résultat :

………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………

c) Nous allons simuler cette situation avec Scratch, en complétant le script suivant :

(*image et fichier à refaire le jour J avec les valeurs obtenues en classe et bloquer les étoiles en les masquant !*)



*Ouvrir le fichier version\_finale\_élève.sb2 et vérifier que le script permet d’effectuer le calcul correctement :*

*pour obtenir l’affichage de la moyenne, on cliquera sur le bouton situé en bas à droite, un second clic*

*sur ce bouton masquera la moyenne.*