# Technologie - Cycle 4
# [5e, 4e et 3e] - Édition 2024

Liste des ressources

## Fichiers logiciels

- **Chapitre 12. Comprendre et modifier un programme informatique**
Chapitre 12 - Exercice 1 - Fichier Scratch • Chapitre12_page202_exo1_scratch.sb3

- **Chapitre 12. Comprendre et modifier un programme informatique**
Chapitre 12 - Exercice 2 - Fichier Scratch • Chapitre12_page203_exo2_scratch.sb3

- **Chapitre 12. Comprendre et modifier un programme informatique**
Chapitre 12 - Exercice 3 - Fichier Scratch • Chapitre12_page203_exo3_scratch.sb3

- **Chapitre 12. Comprendre et modifier un programme informatique**
Chapitre 12 - Exercice 4 - Fichier Scratch • Chapitre12_page204_exo4_scratch.sb3

- **Chapitre 16. Prédire les performances d'un objet avec la modélisation numérique**
Chapitre 16 - Exercice 1 - Sweethome 3D - rez-de-chaussée • Chapitre16_page270_exo1_rez-de-chaussee.sh3d

- **Chapitre 16. Prédire les performances d'un objet avec la modélisation numérique**
Chapitre 16 - Exercice 2 - ModelSmart 3D - pont1 • Chapitre16_page271_exo2_pont1.3dd

- **Chapitre 16. Prédire les performances d'un objet avec la modélisation numérique**
Chapitre 16 - Exercice 3 - SolidWorks - Plaque • Chapitre16_page272_exo3_plaque.SLDPRT

- **Chapitre 16. Prédire les performances d'un objet avec la modélisation numérique**
Chapitre 16 - Exercice 6 - ModelSmart 3D - pont2 • Chapitre16_page274_exo6_pont2.3dd

- **Chapitre 17. Vérifier le comportement et les performances d'un objet**
Chapitre 12 - Question de techno n°6 - Fichier Scratch • Chapitre17_page283_cours6_scratch.sb3

- **Chapitre 17. Vérifier le comportement et les performances d'un objet**
Chapitre 12 - Exercice 2 - Fichier Scratch • Chapitre17_page287_exo2_scratch.sb3

- **Chapitre 17. Vérifier le comportement et les performances d'un objet**
Chapitre 12 - Exercice 7 - Fichier Scratch • Chapitre17_page291_exo7_scratch.sb3