

# Technologie - Cycle 4

## [5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>] - 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