



Rectangle à la demande !

helene.pelle.free.fr



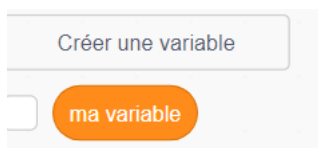
Le but de ce programme est de construire un rectangle dont la longueur et la largeur sont choisies par le joueur au début du programme.

Création d'un bloc « reprendre au début »

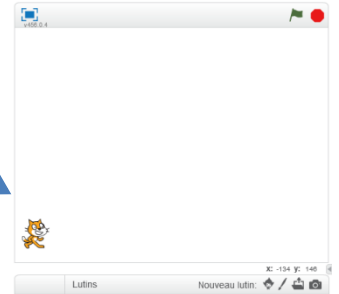
Tu peux te reporter à la fiche précédente pour lire les explications.

Tu placeras le lutin en bas à gauche de l'écran au début du programme.

Création des variables

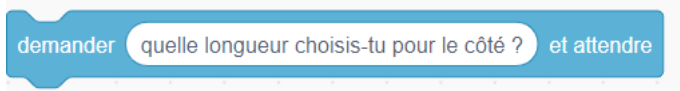


Crée une variable « largeur »
puis une variable « longueur »
pour « stocker » les valeurs données.

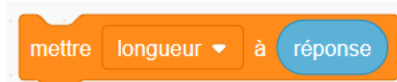


Création du programme

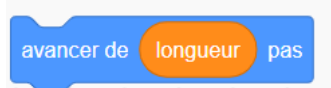
1. Le programme commence quand le drapeau vert est cliqué.
2. On demande au joueur de choisir la longueur avec la brique



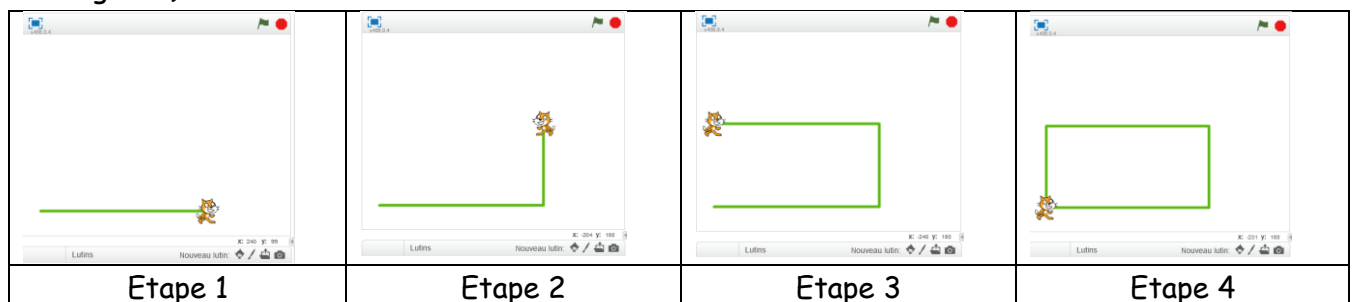
3. On « stocke » la « réponse » dans notre variable « longueur » :



4. De même le lutin demande « quelle largeur choisis-tu » pour ton rectangle ?
5. On stocke la « réponse » dans notre variable « largeur »
6. Puis on construit le rectangle à l'aide des variables :



On veut que la construction se fasse dans l'ordre des images ci-dessous (en commençant par la longueur):



Pour aller plus loin...

On veut éviter que la construction sorte de l'écran et on évitera ainsi les bugs de programme. Pour cela, il faut que l'utilisateur donne une longueur et une largeur comprises entre deux nombres que tu trouveras en t'inspirant de la fiche précédente.