



## Créer un calcul mental

<http://helene.pelle.free.fr>



### Réciter la table de 6 au hasard :

On veut que le lutin demande un résultat de la table de 6 au hasard.

1. Le lutin dit « Bonjour, connais-tu ta table de 6 ? »
2. Crée une variable « nombre » et donne-lui une valeur aléatoire entre 1 et 10.
3. Le lutin demande « Quel est le résultat de « nombre » multiplié par 6 ? » ( pour cela il faut qu'il demande en regroupant les mots).
4. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = nombre\*6 »), le lutin dit « Bravo ! » !
5. Sinon le lutin dit « Perdu ! Essaie encore ! »
6. Et on répète indéfiniment (attention on ne répète pas « Bonjour..... »)

Vérifie que ton programme fonctionne.

### Complicier les phrases de réponse :

Prends le programme précédent :

1. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = nombre\*6 »), le lutin dit maintenant :  
« Bravo ! Le résultat de « nombre » x 6 est bien « réponse » ! »
2. Sinon le lutin dit « Perdu ! le résultat était .... . Essaie encore ! »

Vérifie que ton programme fonctionne.

### Ajouter un score :

On va faire un score sur 10. On va donc répéter 10 fois cette fois-ci le programme.

1. Rajoute dans ton programme une variable « score ».
2. Mets-là à 0 au tout début de ton programme.
3. Si la réponse est correcte, insère : « ajoute 1 à la variable « score » ».
4. A la fin du programme le lutin dit : « Ton score est de « score » sur 10. »

Vérifie que ton programme fonctionne.

Tu peux faire maintenant un programme avec la table de ton choix. Vérifie que tu les connais toutes !

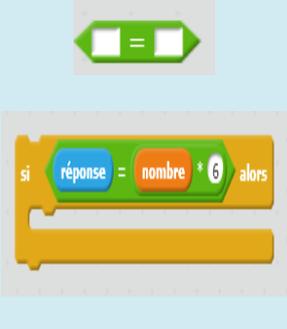


# Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©  
Helene.pelle.free.fr

<p>Changer l'orientation du lutin quand on clique dessus</p>		<p>Aller dans « Evènements ». Choisir « quand ce lutin est cliqué ». Aller dans « Mouvements ». Ajouter la brique « s'orienter à ... ». Changer l'orientation du lutin.</p>
<p>Faire demander une réponse au personnage</p>		<p>Aller dans « Capteurs » et choisir la brique « demander et attendre ».</p>
<p>Créer une variable</p>		<p>Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable » Donne un nom à cette variable, par exemple « a ». De nouvelles briques apparaissent alors.</p>
<p>Mettre une variable aléatoire entre 1 et 10</p>		<p>Aller dans « Données », sélectionner la brique « mettre a à ... ». Aller dans « Opérateurs », sélectionner la brique « nombre aléatoire entre 1 et 10 ». Mettre la variable entre 1 et 10 en l'insérant.</p>
<p>Donner une condition</p>		<p>Aller dans « Contrôle », sélectionner la brique « si, alors », sinon.</p>
<p>Tester si le nombre est le bon</p>		<p>Aller dans « Opérateurs » et choisir la brique d'égalité. Aller dans « Capteurs » et insérer dans l'opérateur : « réponse » (qui correspond au nombre tapé sur le clavier » Aller dans « Données » et insérer « a » (la variable). Insérer alors la brique opérateurs dans la brique « si alors »</p>
<p>Poser une question qui regroupe des mots et des variables</p>		<p>Aller dans « opérateurs » et sélectionner « regroupe... ». Dans la première partie poser le début de la question. Regrouper avec une autre brique qui regroupe le nom de la variable et le reste de la question.</p>
<p>Ajouter 1 à une variable</p>		<p>Aller dans « données ». Choisir la brique « Ajouter à ....1 ».</p>